RETRO CITY RAMPAGE DISECCIONAMOS TODOS SUS HOMENAJES

gamesTM

180 PÁGINAS
Número 009
7,95 €//Canarias 8,10 €

PS3 | Xbox 360 | PC | PS Vita | iPad | Wii | DS | PSP | iPhone | Wii U | 3DS | Arcade | Retro



EL FUTURO ESTÁ AQUÍ

¿QUÉ PINTA TIENE LA PRÓXIMA GENERACIÓN?

¿HASTA DÓNDE LLEGARÁ EL CROWDFUNDING?

¿ESTÁN CONDENADAS LAS CONSOLAS?

¿SEGUIREMOS VIENDO CONTROLES GESTUALES?

¿PARA CUÁNDO LA REALIDAD VIRTUAL?

¿ES LA NUBE EL CARTUCHO DEL MAÑANA?

NI NO KUNI
LA IRA DE LA BRUJA BLANCA

VOLVERÁS A CREER

DESTACADOS

- **GRAND THEFT AUTO V**
- GEARS OF WAR: JUDGMENT
- **THE LAST OF US**
- PIKMIN 3
- **MALDITA CASTILLA**
- LUIGI'S MANSION: DARK MOON
- **GOD OF WAR: ASCENSION**
- DMC DEVIL MAY CRY
- **RAYMAN LEGENDS**
- DEFIANCE

GRUPO ZETA


VEN, JUEGA, FUTUREA
LO ÚLTIMO EN VIDEOJUEGOS ESTÁ EN EL CORTE INGLÉS.
XBOX 360
REGALO
DISHONORED
XBOX 360 250GB + Forza Motorsport 4 + Skyrim + Dishonored,
199,90€
ENTÉRATE DE TODO
El Corte Inglés
tus compras también en:
elcorteingles.es/videojuegos

Estrenamos año y en games™ nos gusta adelantarnos y contar lo mucho que va a cambiar el panorama del videojuego en lo próximos doce meses. Tenemos máquinas consagradas con los engranajes bien aceitados y dando el doscientos por cien de sus posibilidades; consolas recién estrenadas que necesitan dar el do de pecho para mantener el ritmo de sus acomodadas rivales; otras que no terminan de arrancar pero que albergan un potencial increíble y, lo que casi todos estáis esperando, las nuevas y casi desconocidas parejas de baile encabezadas por el nuevo proyecto de Valve y el próximo ingenio de Microsoft. Y, por si esto fuera poco, también seremos testigos del adelanto de lo que será la nueva apuesta de Sony.

Demasiadas emociones contenidas en tan solo unos meses, ¿no creéis? Por eso estamos seguros que 2013 va a suponer un salto importante en la escala evolutiva del videojuego. Quizá estemos a las puertas de una verdadera revolución. ¿Estamos preparados? ¿O tendremos que desempolvar nuestras 8/16/32 bits y volver a sentir eso que nos gusta de verdad, lo que nos ha aferrado a esta pasión desde hace tanto tiempo? Y mientras llegan esos visados hacia el futuro os confesaré un pequeño secreto. Entre tanto avance, novedad y propuesta de vanguardia, lo que más ilusión me ha hecho ha sido sentir el pausado pero poderoso latido de ese emotivo homenaje denominado Neo Geo X Gold a la bestia negra de SNK. Una máquina elegante que rebosaba megas de desmesurado potencial y que hizo soñar a toda una generación. El unboxing de la caja, la atención al detalle y el cariño con el que ha sido realizado cada uno de sus elementos -la base de carga te hará saltar las lágrimas- demuestran que el videojuego ya estaba inventado mucho antes de lo que creen algunos y que la evolución de esto que nos ocupa y preocupa, solo es eso, evolución de algo que sentimos dentro y que simplemente debe cambiar de continente, no de contenido.

Marcos García
DIRECTOR





1P
ZENNY
99999
14600
VITAL


100800

Sumario



01 | 13

Sigue con todo detalle cómo hacemos cada número en @gamesTM_es



38
Gears of War: Judgment

EL DEBATE



46
Pikmin 3

RETRO

EL FUTURO ESTÁ AQUÍ: LOS JUEGOS

REVIEWS



40
Metro: Last Light

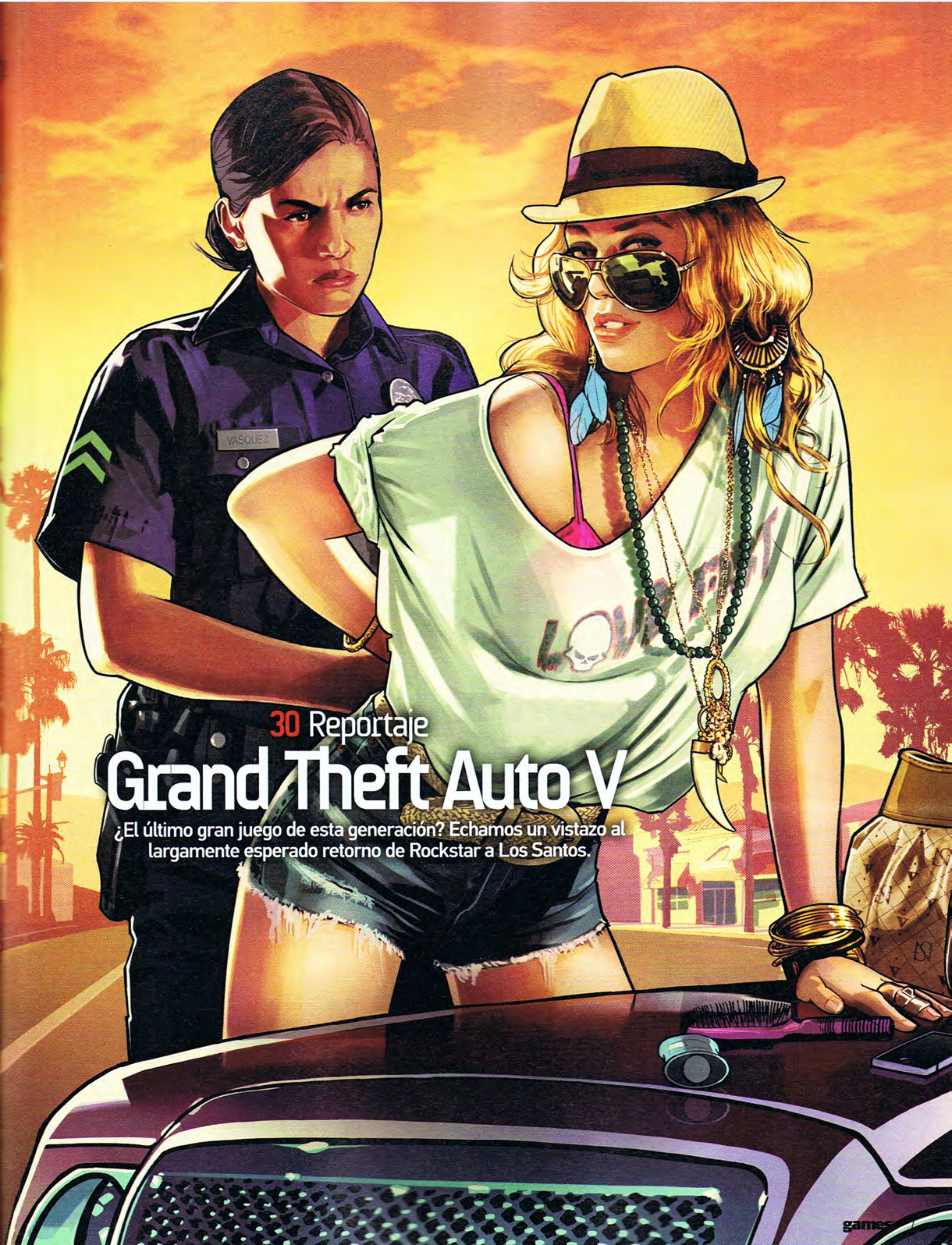
REPORTAJES



74
Beyond: Two Souls

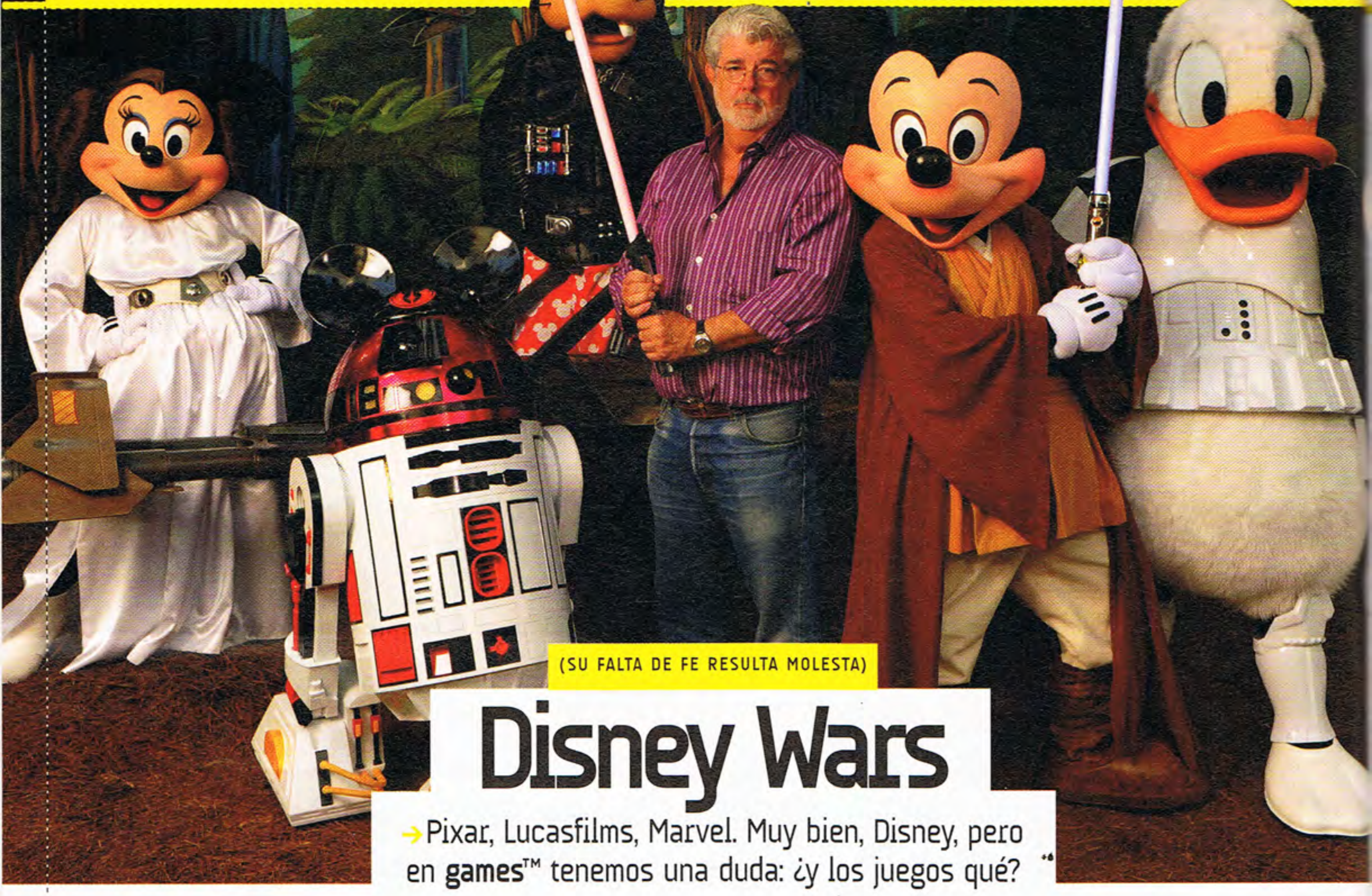
DESTACADOS




VASQUEZ

El Debate

NOTICIAS
COTILLEOS DEL SECTOR
OPINIÓN



(SU FALTA DE FE RESULTA MOLESTA)

Disney Wars

→ Pixar, Lucasfilms, Marvel. Muy bien, Disney, pero en **games**™ tenemos una duda: ¿y los juegos qué?

El 30 de octubre de 2012 ocurrió una gran perturbación en la Fuerza, como si cuatro mil millones de dólares gritasen al entrar en la papada de George Lucas y luego Disney anunciase que había comprado TODO lo relativo a Lucasfilm. "Siempre creí que Star Wars me sobreviviría, y que por tanto yo mismo debería ocuparme del cambio de manos mientras estuviese vivo", afirmaba Lucas en el comunicado de prensa. "Confío en que con Kathleen Kennedy en la dirección de Lucasfilm en su nuevo hogar en Disney, *Star Wars* vivirá y dejará su legado en las futuras generaciones".

Como era de espera, la red reaccionó con el cinismo habitual, asumiendo de inmediato que Disney convertiría la franquicia en incontables colecciones de muñequitos -como si Lucas no hubiese forjado así su imperio- y que las nuevas películas se alejarían aún más de lo que se espera de una franquicia cuyo último producto decente ha sido una serie de animación para Cartoon Network. Bien por Internet.

Nosotros somos bastante más optimistas. Disney ha demostrado que manejar franquicias ajenas se le da bien -ahí está el taquillazo Marvel de 2012-, y su capacidad para atraer a los mejores miembros de la industria nos hace tener algo de fe en los futuros Episodios.

Ahora bien, lo que nos interesa es saber qué conlleva esta compra para la baqueteada subsidiaria de juegos LucasArts, sello que pasó de la gloria de las aventuras de Gilbert y Schafer al videojuego por encargo con *Knights Of The Old Republic*. Ni Lucasfilm ni Disney han dicho nada sobre el tema, y eso que ahora mismo Disney debería dar gracias por tener una división de videojuegos medio en marcha (los últimos años de LucasArts han sido un desastre de gestión), que pudiera gestionar tanto sus licencias como las de Marvel. En **games™** intentamos obtener algún tipo de respuesta sobre el tema, pero todo lo que conseguimos fue un neutro mensaje de sus relaciones públicas: "De momento, todo sigue como de costumbre y no tenemos nada que aportar a lo que ya se sabe". Así que nos ha tocado dar un rodeo y ver qué movimientos se cuecen detrás de los comunicados públicos.

Arriba George Lucas posando con personajes Disney en 2010, para conmemorar el cierre de la atracción de Star Wars en Disney World. Dato curioso: fue la primera propiedad ajena a Disney en llegar a uno de sus parques temáticos. Quién diría lo que pasaría 25 años después...

BOB IGER, EL jefazo de Disney, declaraba en una reunión con inversores a cuenta de la adquisición, que el objetivo primario de Disney era centrarse "más en los juegos sociales y móviles que en las consolas", aunque prosiguió con el anuncio de que Disney será "oportunista" con el juego tradicional, licenciando a

TELETIPOS → POKEMON X / POKEMON Y SE LANZARÁN GLOBALMENTE EN OCTUBRE PARA 3DS

Guía de grandes historias



"Seremos oportunistas con los juegos de consolas, licenciaremos antes que publicar nosotros"

Bob Iger, director ejecutivo de Disney

terceros la posibilidad de crear juegos basados en la saga galáctica.

Tampoco nos sorprende: a las recientes filtraciones de un superproyecto para dispositivos móviles (*Disney Infinity*) le acompañan años de cambios. En 2010, Disney reestructuró su división interactiva, alejándose de los títulos para consola (con la excepción de Warren Spector) y centrándose en explotar el potencial social y móvil de sus personajes. "Hemos visto que el mercado ha cambiado hacia una multiplataforma mucho más abierta, con todo tipo de aplicaciones y presencia en las redes sociales", anunciaba Iger por aquel entonces. "Nuestra meta no es sólo obtener beneficios, sino también reducir nuestras inversiones. Terminaremos por invertir mucho menos en consolas, porque este cambio en el consumo de juegos nos hace pensar que una inversión menor, en términos de desarrollo, nos puede garantizar la misma presencia en algunas de estas nuevas plataformas". Lo dicho: *Disney Infinity*.

LA REESTRUCTURACIÓN SE notó cuando Disney empezó a cerrar estudios en 2011, con Black Rock (*Split/Second*) y Propaganda Games (*Tron Evolution*) como primeras víctimas, a los que seguirían un puñado de despidos en Disney Interactive y Avalanche Software.

Disney confirmó que esta reestructuración obedecía a un "cambio de dirección estratégica para garantizar el éxito futuro en el espacio digital" y, de momento, les ha funcionado. En noviembre de 2012, Disney Interactive anunció unas pérdidas en el año fiscal de 216 millones de dólares frente a los 308 del año anterior. Sus dirigentes atribuyeron esta reducción directamente a los juegos para móviles, señalando que la mayor parte de ingresos de la división venían de lanzamientos para iOS y Android, con títulos como *Gardens Of Time*, *Temple Run: Brave* y *Where's My Water?*. Este último funcionó tan bien que fue capaz de destronar a *Angry Birds* de su trono de apps más vendidas para iCacharros durante tres semanas.

Sumen a eso el éxito de *Club Penguin* (una especie de *Hotel Habbo* para críos) y de *Avengers Alliance* en Facebook, y tenemos por delante un panorama que hace pensar que estamos más cerca de ver continuaciones en la línea de *Angry Birds Star Wars* que de *The Old Republic*. Si la pasta está en el mercado casual, *Star Wars* va a ir allí a velocidades hiperlumínicas, sobre todo considerando que hasta ahora no ha tenido mucha presencia en estos sectores. Eso no significa que no vayamos a ver más juegos tradicionales con Jedis, sólo que no los harán en LucasArts o Disney. Y tampoco es un gran cambio: a LucasArts siempre se le ha dado mal hacer juegazos con su mejor licencia: por cada *Super Star Wars* tuvimos un *Masters Of Teräs Käsi*, a un *Shadows Of The Empire* le contestaba un *Star Wars: Obi-Wan*. Vamos, que la serie sólo ha estado bien cuando la han tratado BioWare, Traveller's Tales o Pandemic. LucasArts, eso sí, todavía tiene un juego entre manos: *Star Wars 1313*, y Disney nos ha asegurado que sigue en desarrollo. Eso sí, lo más seguro es que se trate del último triple A desarrollado internamente por LucasArts. A partir de ahí, lo más seguro es que Disney saque a pasear

Arriba Disney nos ha dicho que, "de momento, todo sigue igual". Ese de momento nos asusta un poco: en cuanto asimilen la compra, van a fijarse en *Star Wars 1313*, lo que cuesta y decidir si les merece la pena o no. Esperemos que hubiese letra pequeña en el contrato.



Por lo que respecta a las películas, la idea de Disney es sacar una cada dos-tres años, en ciclos de trilogías. Tienen material de sobra.



Arriba Lo peor que le podría pasar al jugador amante de la saga no ha venido de Disney: Kinect Star Wars es responsabilidad única de Lucas, así que en ese sentido no deberíamos preocuparnos: no pueden hacerlo peor.

LOS USUARIOS DE KICKSTARTER DIERON 83 MILLONES DE DÓLARES EN PROYECTOS PARA JUEGOS

El debate



Derecha La división de entretenimiento interactivo de Lucas le ha aportado a la casa madre menos del 20% de sus ingresos anuales en los últimos años. Una miseria que no facilita las cosas.

Los cinco juegos que más queremos ver

→ Las series de Disney con mayor potencial



KINGDOM HEARTS III

■ EL MOVIMIENTO más obvio sería añadir a los personajes de *Las Guerras Clon* a una futura entrega de la serie de Square Enix: ¡galaxias por recorrer! ¡Invocaciones de Omicrón! ¡Sephirot contra un sable de luz! Vale, no es la mejor idea del mundo, pero nuestra otra opción para esta serie es que Square tirase de las licencias de Eidos, añadiendo nuevas ideas lúbricas al slasher: Adam Jensen y el casting de *Final Fantasy X-2*.



UN JUEGO DE WARREN SPECTOR

■ LOS ÚNICOS juegos propios de Disney para consola han sido los relativos a *Epic Mickey*, y ambos no han disfrutado de mucho éxito que digamos. Pero, ¿se imaginan que a alguien se le enciende la bombilla y recuerda que ese profesor barbudo que contrataron es el puñetero creador de *Deus Ex*? Menos colorines y más historias sórdidas en el Anillo Exterior, por Dios. Si alguien puede darle dignidad a la saga, es él.



CABALLEROS DE LA ANT. REPÚBLICA III

■ SON LOS mejores juegos basados en la saga [junto a *X-Wing*! -Sánchez]. Tanto, que todo el éxito de BioWare de esta generación se basa en coger todo lo que hicieron bien y darle su propio universo de opereta galáctica. ¿O es que Shepard no empezó como un spin-off no oficial de los *KOTOR*? Si Disney quiere sacar pasta, esperemos que se fijen en lo que han hecho otros "inspirándose" en su licencia.



X-WING/TIE FIGHTER REINVENTADOS

■ ¿POR QUÉ dejamos morir el género de simulación de naves que no existen con física imposible? Es cierto que si decidieran resucitar esto tirarían más por *Rogue Squadron* pero, maldita sea, es hora de que alguien dé un paso al frente y recuperen las licencias con más amor pajero hacia la saga. Los sables láser están bien para impresionar al novato, pero los fans de verdad queremos volver a pilotar un TIE-Interceptor.



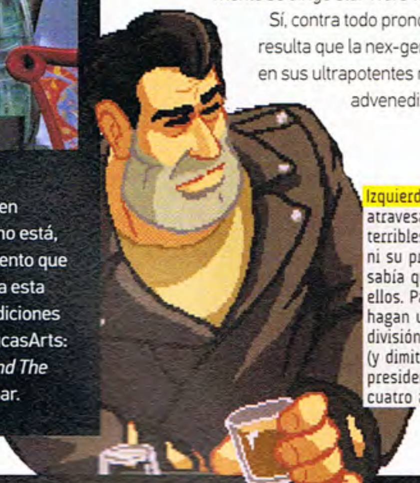
¡HORA DE AVENTURAS!

■ NO ESTAMOS pensando necesariamente en secuelas -*Grim Fandango* está muy bien como está, gracias-, pero nos encantaría ver un movimiento que a Disney le costaría entre poco y casi nada y a esta panda de canososo le sacaría la lagrimita: ediciones especiales para tableta de los grandes de LucasArts: *Loom, Day Of The Tentacle, Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, Full Throttle*... Dejadnos soñar.

el hacha con orejitas de ratón y adiós a todas la división, quedándose para sí el desarrollo de juegos sociales y para móviles.

¿QUÉ LE QUEDA a la franquicia? Imposible decirlo. El potencial para revivir viejas series está ahí, sobre todo con el auge retro/Kickstarter actual, pero no vemos a Disney aflojando sus peticiones para que un puñado de desarrolladores legendarios retomen los *X-Wing* o que haya un futuro *Jedi Knight* o que BioWare -sobre todo BioWare, tras el desastre de cierto MMO- decida reemprender *Knights Of The Old Republic*. Pero el cielo es el límite, que se dice. Ahora mismo, Disney es la dueña de dos universos enormes -el de Marvel ya en plena fase beta de su mil veces aplazado MMO- y, suponemos, primero tendrán qué catalogar exactamente lo que han comprado: entre las dos sagas principales y todo el Universo Extendido, ideas no van a faltar para que cualquier editor/estudio con un buen fajo de billetes pida paso a la virtualización de los sables de luz y los torpedos de protones. Eso sin tener en cuenta que Iger no ha factorizado un detalle (o sí, y sus analistas son más pesimistas que nosotros): la nueva generación de consolas a la que presumiblemente se dirige *Star Wars 1313*.

Sí, contra todo pronóstico, resulta que la nex-gen aplasta en sus ultrapotentes manos a las advenedizas table-



Izquierda LucasArts ha atravesado unos años terribles, en los que ni su propio padre sabía qué hacer con ellos. Para que se hagan una idea, la división ha visto pasar (y dimitir)hasta a tres presidentes en sólo cuatro años.

TELETIPOS → EL PALACIO SANGRIENTO VUELVE A DEVIL MAY CRY EN FORMA DE DLC GRATUITO





Izquierda A Disney Interactive nunca se le dio bien vender sus juegos, aunque fueran buenos. ¿La prueba? La prueba es ese titán del marketing que decidió poner a la venta *Split/Second* la misma semana que *Red Dead Redemption* y unos días antes que *Blur*, condenando a Black Rock Studio.

tas, dejar pasar la oportunidad de presentar su universo con una calidad gráfica extraordinaria sería un mal movimiento.

Tampoco olvidemos que el *Episodio VII* está en marcha para 2015. Puede que *Los Vengadores* no haya tenido contrapartida jugona, pero nos resulta casi imposible imaginar un futuro en el que al menos Traveller Tales no se casque un *Lego Episodio VII*, o tengamos que tragar con algún mojón adaptado que roce la vergüenza ajena, como marca la bonita tradición de las adaptaciones de películas a píxeles.

Sea como sea, la adaptación del futuro Episodio se encontrará de frente con las consolas futuras. Y ya veremos qué sale de ahí y qué decide hacer Disney -sin olvidar *Deadpool*, oigan, que Marvel también tendrá su peso en las futuras decisiones.

POR OTRO LADO, casi nadie se ha fijado que LucasArts tiene muchas más propiedades en su catálogo aparte de la odisea Jedi. ¿La franquicia Indiana Jones? Ahora es

> "Nuestra valoración se ha centrado casi por completo en el potencial de [Star Wars]"
>
> Comunicado de Disney

de Disney. ¿Las viejas aventuras gráficas? También. Imaginen a Telltale poniendo ojitos de cachorro mostrando fotos de *Secret Of Monkey Island*, *Grim Fandango* o *Full Throttle*, por nombrar unos pocos. A Tim Schafer y Gilbert poniéndose cazurros con la nueva admnistración (ya tuvieron sus buenos desencuentros con la anterior etapa de LucasArts, que cambiaba de ejecutivos cada medio año). O incluso sin irse fuera. ¿No quería Disney petarlo mucho en el térreno móvil? Que eche un ojo a cómo triunfan las aventuras gráficas de antaño en las stores. O, sin ir más lejos, a lo bien que funcionaron los revival "edición especial" de *Monkey Island* en 2009 y 2010.

Claro que eso sería suponer que Disney tiene algún interés en lo que ha



Arriba En 2010, Disney compró el desarrollador para redes sociales Playdom por 763 millones de dólares, dejando claro hacia dónde apuntaban.

comprado más allá de la joya de la corona: el pastizal ha sido por *Star Wars*, con apenas una o dos líneas -más de corrección política que de otra cosa- dedicadas al resto del legado de franquicias de Lucas. Que a la multinacional le interese hacer algo para una audiencia potencial que no bastase para repoblar China... No, no lo vemos.

Aún así, vivimos tiempos interesantes. Aunque se nos venga encima un quintal de juegos móviles, sabemos que uno o dos títulos para el jugador en vías de extinción caerán. Y el público siempre tiene la última palabra. "Este acuerdo pone un catálogo increíble, incluyendo a *Star Wars*, una de las mayores franquicias de entretenimiento familiar de todos los tiempos, en manos de la capacidad única e incomparable de Disney para generar contenido creativo en múltiples plataformas y mercados", concluía Iger en un comunicado. Esperemos que eso se resuelva con algo más que el previsible *TattooineVille* en Facebook. Que todavía nos quede un resquicio para que la próxima generación tenga sus *Caballeros de la Antigua República*.



VIDA EXTRA

> JUEGO



MCGEE RELEVA A MOLYNEUX...

■ ...En cuanto a polémicas de Kickstarter. Tras ver a un señor que ha ganado dinero a lo bestia en Microsoft pedir para hacer un triste Populous, ahora llega American McGee a decir que tiene un juego hecho, pero que un poquito de pasta extra para ponerlo en marcha no le viene mal. El juego, un MMO-action con estética Okami ya está en beta, pero si quieres ayudarle a llegar a los 200.000 dólares, puedes hacerlo aquí http://kck.st/Vyyt7d Tienes hasta el dos de febrero. Ojo, que Moyneux se salió con la suya.

> OCIO

EL JUEGO DE MESA DE ARKHAM CITY

■ Cryptozoic, la compañía de juegos de tablero, ha anunciado un juego de mesa basado en el último Batman de Rocksteady. En inglés, se llamará *Batman: Arkham City Escape* y pone a un jugador en la piel de Batman mientras que los demá son los villanos. Esto de abatir supervillanos con estrategias locas y un gadget definitivo, el tablero, es muy propio del cómic.



> TECNOLOGÍA

LAS TELES 4K PIDEN PASO EN EL CES

■ Después del pufazo de las teles 3D, a las que la feria de Las Vegas de este año han dado por muertas y enterradas, el futuro sacacuartos de este verano son las teles ultra HD que, al menos para Sony, son la última esperanza de su división. Queremos ver cómo las venden en una España que aún no emite tele en HD real...



→ TRAVELLER'S TALES PASA DE BATMAN Y SE VA CON THOR: HABRÁ LEGO MARVEL HEROES EN OTOÑO →



Arriba La experiencia de Killian en el género ha sido imprescindible para equilibrar a los dispares personajes de *PlayStation All-Stars Battle Royale* for high-level play.

(KUNG FU KILLIAN)

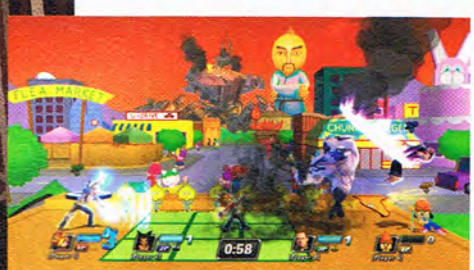
El Hadouken de Sony

→ A Seth Killian lo conocíamos por haber tendido puentes entre jugadores y creadores en Capcom. Hasta que un reversal combo le ha llevado a Sony Santa Monica

Casi todos nuestros lectores te identificarán con la voz de Capcom para la comunidad de luchadores del pad. ¿Qué te ha llevado hasta Sony Santa Monica?
Me gustaba el catálogo de Santa Monica. Para mí son uno de los mejores estudios de videojuegos de Estados Unidos, sin discusión. Tienen cosas como *God Of War* por un lado, y juegos como *Journey* por otro, y todo de la mano del mismo estudio.

Es emocionante, y no sólo porque me gusten de verdad sus juegos, sino por el desafío personal que me supone. Estaba bien, me sentía bien en Capcom, algo que a veces es bueno pero en ocasiones quieres arriesgar y jugártela. Y ahí estoy, aprendiendo muchísimo y enfrentándome a nuevos retos cada día, igual que en mis inicios en Capcom, así que me siento muy a gusto con el proceso..

Cuando te uniste, ¿tuviste la oportunidad de aportar algo en *PlayStation All-Stars*?
Es obvio que para cuando llegue, los chicos de SuperBot ya tenían en marcha un juego increíble, por lo que nuestra labor en ese punto final fue pulirlo todo, no sólo en cuanto a los personajes, sino todo el título. Intentamos que todos los elementos del juego se correspondieran con ese combate básico, que creo que es adictivo, algo que se te mete dentro. Casi toda mi labor consiste en equilibrar a los personajes, algo que va más allá de la fecha de lanzamiento.



¿En serio veis *PAS* como un juego de lucha competitivo de alto nivel?
Completamente. No quiero ser el propagandista oficial pero, para que os hagáis una idea, sus creadores apenas juegan a otra cosa. El problema que tenemos para venderlo como tal es que en nuestros materiales para prensa y público se ven combates de todos contra todos. Y cuando ves ese tipo de combates, con los personajes rebotando por la pantalla, parece que ahí no existe ningún tipo de estrategia, que es todo aleatorio (algo que el jugador tradicional de lucha no ve nada bien). Pero en cuanto empiezas a jugar dos contra dos o versus tradicional, no existen esas varianzas.

Ahora que estás en Sony, tienes la ocasión de forjar un nuevo tipo de juegos de lucha con cosas como *PlayStation All-Stars*. ¿Qué ves en el futuro del género?
La mejor forma de mantener la frescura es abriendo la puerta a nuevos jugadores. Para un juego como *Street Fighter* es casi imposible, porque hay un legado de dos décadas de mecánica detras. Quiero decir, el Hadouken es sagrado, ¿no? No puedes cambiar cómo se hace sin alienar a la gente que lleva 20 años contigo. Pero si intentas enganchar a jugadores nuevos y te dicen '¿cómo se hace la bola de fuego gigante?' y tú le respondes

→ TIMESPLITTERS 4 ESTÁ MUERTO, PERO CRYTEK HA APROBADO UN MOD PARA CRYENGINE INSPIRADO EN LA SAGA



Izquierda Está a un mundo de distancia de la brillantez de *Street Fighter*, pero *All-Stars* se ha pensado con un ojito puesto en el hardcore.





'abajo-diagonal-derecha dos veces seguidas y justo entonces pulsa los tres puños', te van a contestar '¿qué? ¿Por qué tengo que hacer todo eso?' y, bam, los has perdido. Sí, esa complejidad es atractiva para algunos, pero por cada uno que captas espantas a diez. Se van a jugar a *Call Of Duty*: pulsas el gatillo y matas algo. Creo que el futuro de los juegos de lucha pasa por hacerlos relevantes para un nuevo público.

¿Entonces no hace falta reinventar la rueda sólo para captar nuevos jugadores?
Los juegos de lucha siguen siendo uno de los mejores géneros de todos los tiempos, en mi opinión, y lo que no quiero es ver cómo se colapsan otra vez por su propia complejidad.

Lanzar un Hadouken es igual de interesante con un botón que con el movimiento clásico. Se trata de cuándo haces el movimiento, de anticiparse a tu oponente, y esos elementos pueden meterse en juegos con controles más simples. En *All-Stars* están, desde luego.

Así que espero que sea un puente para permitir la llegada de público nuevo. Aparte, se trata de un juego que exige muy poco al jugador para ponerse en marcha, menos que un juego de lucha tradicional.

PlayStation All-Stars, sobre todo en el modo de todos contra todos, es inmediato y divertido desde el primer momento. Incluso si no eres muy bueno vas a tener momentos triunfales, distintos a los de los demás juegos de lucha. Es un título que comparte muchas de las bases del género, pero más fresco y accesible.

Dedicaste muchos esfuerzos en Capcom en reducir distancias entre desarrolladores y comunidad. ¿Los jugadores van a encontrarse semejante nivel de dedicación con *All-Stars*?
Bueno, no puedo prometer que vaya a resolver las quejas o deseos de todos y cada uno de los jugadores. Lógicamente, tenemos que declinar un montón de peticiones relativas a personajes cuyos derechos no poseemos. Pero ciertas voces de los foros, pidiendo ciertas presencias... Si todo va bien, creo que van a llevarse una sorpresa.

> "El movimiento del Hadouken es sagrado, prácticamente intocable"
> Seth Killian, Sony Santa Monica



THQ, OBLIGADA A VENDER SUS LICENCIAS UNA A UNA, BAJO LA PRESIÓN DE SUS ACREEDORES

¿Qué manejas, Bungie?

→ Las filtraciones le han jugado una mala pasada a Bungie, que pretendían seguir con la boquita cerrada sobre Destiny

El mundo se ha enterado de la existencia de *Destiny,* el pegatiros de ficción científica. ¿Por Bungie? ¡Ja! Por una filtración, que desde que se piraron a Activision no han dicho ni chóter. Tampoco es que el Bungileaks nos haya dejado mucha info, pero al menos tenemos un par de imágenes que llevarnos a la boca sobre un hipotético futuro dentro de siete siglos en el que toda la Tierra está conquistada... ¿Toda? ¡No! ¡Una ciudad resiste al invasor gracias a la poc... A una supernave defendida por "jóvenes caballeros espaciales" (adivina a quién manejas) que toman el cielo para evitar la extinción de los humanos! Los detalles lo describen como un pegatiros "divertido y accesible", mientras que Bungie pretende crear un universo "tan profundo, tangible y envolvente como el de *Star Wars*". Pero eso no es lo peor: lo peor es que está "diseñado para tener un fuerte componente social". ¡Ay!




EL FUTURO ESTÁ AQUÍ
¿QUÉ PINTA TIENE LA PRÓXIMA GENERACIÓN?
¿SEGUIREMOS VIENDO CONTROLES GESTUALES?
¿HASTA DÓNDE LLEGARÁ EL CROWDFUNDING?
¿PARA CUÁNDO LA REALIDAD VIRTUAL?
¿ESTÁN CONDENADAS LAS CONSOLAS?
LOS JUEGOS
EL HARDWARE
LOS NOMBRES
¿ES LA NUBE EL CARTUCHO DEL MAÑANA?

ABRIMOS EL AÑO CON UN FUTURO QUE CASI SE PUEDE TOCAR. NUEVAS CONSOLAS, NUEVOS NOMBRES Y UNA ENORME PILA DE TITULAZOS A LA VUELTA DE LA ESQUINA. PARA EMPEZAR EL RECORRIDO HABLAMOS CON LOS PROTAGONISTAS DE LA INDUSTRIA CON UN ÚNICO OBJETIVO: AVERIGUAR QUÉ NOS TRAE EL MAÑANA.

La mitad de las voces del sector afirman que los videojuegos están condenados a convertirse en una sucesión estéril de ultraproducciones milmillonarias despojadas de toda creatividad; o peor, de un enorme catálogo de pinchavacas móviles y sociales que sólo busquen ordeñar nuestra cartera aunque se digan "gratis".

La otra mitad cree que empieza una nueva edad de oro: herramientas de desarrollo masificadas para producir con total libertad creativa títulos libres de los corsés editoriales para audiencias potencialmente infinitas.

En **games™** hemos optado por hablar con los nombres más relevantes de la industria, aprovechando la excusa de un año de novedades para indagar un poco más allá: ¿qué nos traerá el futuro? ¿De qué lado se decantan los popes del sector? ¿Cuándo sale *Half-Life 3*, por dios?

Lo primero que nos encontramos es que los controles gestuales salen en casi todas las conversaciones, con una cierta unanimidad: están aquí para quedarse. "Los controles gestuales encontrarán su sitio en los hogares", nos cuenta Stu Tilley (Sony). "Cada vez que nos llega una tecnología nueva todo el mundo experimenta con ella hasta que se producen los primeros aciertos sobre los que construir la siguiente hornada. No me atrevería a decir que se quedarán en un nicho, pero sí que habrá juegos específicos para estos mandos, títulos que funcionarán mejor con gestos. Por contra, si tu juego parece forzado, si le obligas a usarlos gratuitamente, te vas a estrellar. Opino que, con el tiempo, vamos a ver mejoras sobre todo en el contenido de los juegos, no en sus controles. No preveo un futuro en el que lo gestual desaparezca: aunque seguiremos teniendo sticks y botones, podremos elegir".

Andrew Oliver (Blitz Games Studios) es aún más entusiasta con el futuro del meneíto jugable: "Vivimos un mal recurrente con el hype, la sobreexpectación. Ya he hablado alguna vez de la curva de Gartner: cuando se anuncia una nueva tecnología, cuando se habla de ella por primera vez en el CES, provoca una curva creciente de expectación antes de llegar a los consumidores. Hasta que sale al mercado y el entusiasmo cae a plomo. Sucede con todo: teles 3D, Smart TV, impresoras tridimensionales... Todo el mundo se vuelve loco, en plan '¡tío, es increíble!'. Pero luego decepciona hasta que, pasado un tiempo, la gente dice 'oye, al final sí que mola', y encuentra su hueco en el mercado. Con los controles gestuales hemos vivido ese mismo proceso".

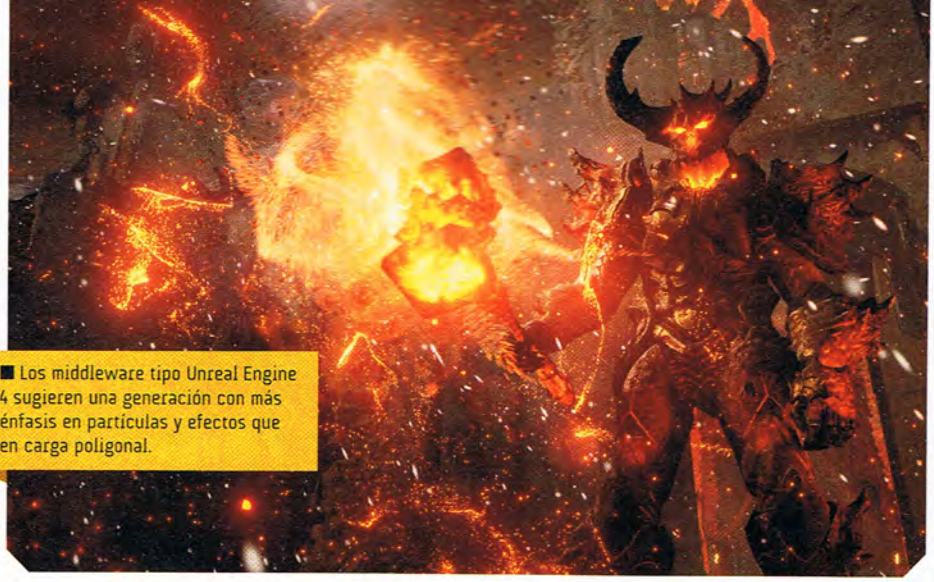


■ El Wii Remote era un mando revolucionario pero, ¿aún queda amor entre jugadores y desarrolladores por los controles gestuales?

¿Y el resto de creadores, comparten ese entusiasmo? "Va a pasar muchísimo tiempo hasta que algo destierre al mando tradicional como estándar", nos cuenta Jeff O'Connell (United Front Games), "pero sí sería interesante contar con más interacción física en determinados momentos. Tal vez con una integración mayor, en un futuro, de cosas como Kinect o Move. Habrá que ver qué hay en proyecto con todo esto, pero veo bien esa integración, al menos para ciertos segmentos de futuras superproducciones".

Henrique Olifiers, cofundador de Bossa Studios, es fan a muerte de la diversificación, aunque sólo sea para llegar a más público: "Coge un DualShock o un mando de Xbox 360 y dáselo a cualquiera que no haya crecido entre pads de consola: será incapaz de sacarle partido. El nivel de complejidad al que han llegado los juegos es increíblemente elevado".

Es decir, sí pero por otras razones. Lo explica mejor Thomas Grip (Frictional Games) exponiendo motivos tangibles de por qué lo gestual no se encuentra entre sus métodos de control favoritos: "Al principio parecía muy interesante [el Wii Remote], pero tras un tiempo en la calle quedaba claro que era dificilísimo hacer cualquier cosa con él que requiriese un mínimo de precisión. Y estamos viendo lo mismo con Kinect: lo complicado es hacer algo que funcione bien porque, si no, tienes entre manos algo que no es muy distinto de lo que fue PlayStation Eye. Por otro lado está Novint Falcon, un mando innovador con capacidades hápticas que permite muchísima más precisión en entornos 3D que Wii Remote. Llegamos a trabajar con él



■ Los middleware tipo Unreal Engine 4 sugieren una generación con más énfasis en partículas y efectos que en carga poligonal.

en nuestra serie *Penumbra*... y el veredicto es similar: es muy difícil hacer algo diferente con este tipo de hardware. Por una razón común a estos dispositivos: intentan convertir el movimiento natural analógico en un proceso digital, un problema complicadísimo, hasta el punto de que no creo que sea posible resolverlo por completo para sectores como los videojuegos".

Sarah Rogers (NCsoft) tampoco es muy partidaria del latigueo: "Me interesan muchísimo las investigaciones sobre otras interacciones con videojuegos, más allá de los controles gestuales. Creo que la combinación de nuevas tecnologías y hardwares cada día más potentes pueden desembocar en experiencias mucho más inmersivas en los próximos años".

Pero el avance tecnológico por sí mismo no basta para crear innovación o creatividad. Como nos han recalcado algunos de los entrevistados, más grande no siempre es sinónimo de mejor. "El salto de SNES a PSX fue increíble -'¡Hala, ahora se pueden hacer cosas en 3D!'- y de ahí a PS2 enorme: no había punto de comparación con lo que se podía hacer en cada nueva consola", nos cuenta con evidente partidismo Pete Smith (Sony). "Pero aunque la tecnología se hacía mejor, la intención creativa no consistía sólo en decir 'voy a hacer lo mismo pero más bonito'. Es genial, porque todo depende del contenido. Cuanto más te basas en el contenido, menos dependes de la tecnología: gastarte todo tu presupuesto en hacer mejores caras y efectos de partículas no afecta a tu juego, no tiene que ver con la experiencia que ofreces. Una vez que has alcanzado cierto nivel [técnico] ya está, puedes olvidarte de ese apartado y centrarte en hacer el mejor juego posible. A nadie le gustan los videojuegos sólo por la tecnología: nos gustan por las experiencias que ofrecen, por el contenido que encierran. Los juegos ocupan un lugar genial y, con suerte, seguirán ahí".

Smith también le ve el lado oscuro al progreso tecnológico: "Si los creadores se centran en lo opuesto a lo que cuenta; si deciden centrarse en la tecnología, en modelar pestañas; si esto se convierte en una carrera armamentística para ver qué estudio ofrece las narices más detalladas, nada bueno puede salir de ahí. Por suerte, no creo que lleguemos a tanto. Creo que la gente dirá 'esa nariz está estupenda, déjala tal cual, céntrate en el juego'".

Esta línea de pensamiento prevalece entre gran parte de los desarrolladores, especialmente los que tienen un historial artístico, como Brant Nicholas (Activision). "Cuando miro al futuro lo que menos me preocupa es que me den esa brizna de hierba extra que embellezca aún más el mundo", dice. "Lo que espero, a nivel personal, de la próxima generación es una potencia de procesado que permita mejorar la toma de decisiones de las IAs en los juegos. My mayor esperanza es que consigamos integrar por fin IAs con aprendizaje real, no sólo para que se adapten a los jugadores, sino para poder darles una experiencia equilibrada y divertida independientemente de su nivel de habilidad. Por desgracia, combinar un diseño 'no determinista' basado en IAs reactivas con una buena narrativa es algo muy difícil de conseguir de momento. Será estupendo ver cómo se desarrolla el sector en los próximos años".



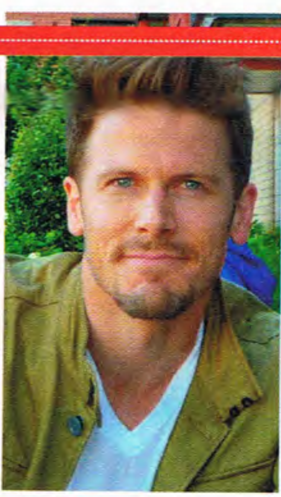
"ES INEVITABLE QUE EL FORMATO FÍSICO ACABE DESAPARECIENDO. ES CUESTIÓN DE TIEMPO"
IAN LIVINGSTONE



"CUANTO MÁS TE CENTRAS EN EL DISEÑO, MENOS PESO TIENE LA TECNOLOGÍA. GASTAR TU PRESUPUESTO EN HACER MEJORES CARAS NO MEJORA TU JUEGO"
PETE SMITH

Viktor Antonov (Arkane Studios) ofrece otro punto de vista. "Mi filosofía es intentar quitar del juego todo lo que no tenga que ver con la historia", explica. "Es algo que la pintura ha desarrollado durante los últimos 400 años, algo que ya se les da muy bien. De lo que se trata es de conseguir juegos más abstractos, más estilizados: ahí está el futuro. Estoy convencido de que los juegos, como cualquier otro medio cultural, intentarán primero conseguir el fotorrealismo. Vale, ¿y después, qué? Cualquiera puede escanear cosas reales y meterlas en un juego hasta el fotorrealismo, pero no se trata de eso".

Grip le da la razón: "Creo que hemos llegado a una especie de límite que no es fácil de superar. Resulta muy interesante ver que el hard y el soft tienen el mismo problema: cada vez que avanzamos hacia algo más 'real' suben las expectativas [sobre lo que vendrá después] y, al mismo tiempo, creamos problemas adicionales en otras áreas. Sin embargo, la ley de Moore sigue en vigor y cada año tenemos ordenadores mejores, más potentes. ¿Qué hacer con toda esa potencia? Mi sugerencia es que hagamos lo que ya sabemos, pero simplificado. Si te fijas en los juegos 2D tipo SNES que se hacen ahora... Son juegos mucho más fáciles de crear, por la sencilla razón de que en 20 años hemos avanzado mucho en el hardware disponible. Un efecto que antaño llevaba



TALLER DE ESCRITORES

■ **NO SÓLO vamos a ver cambios en la tecnología y los modelos de negocio durante la próxima década. También vamos a ver mejoras sustanciales en la narrativa del medio, en parte propiciadas por estos cambios. "Los juegos de consola, sobre todo las superproducciones, se han vuelto más inmersivos", dice O'Connell, "y opino que nuestra capacidad para contar historias va a mejorar a la par con las mejoras tecnológicas, una posibilidad que vendrá de serie con las nuevas consolas. Tanto como fans como desarrolladore, todos en United Front esperamos su llegada."**



meses de trabajo puede implementarse hoy sin esfuerzo. Y ojalá veamos algo similar para los juegos poligonales. Así, todo el esfuerzo recaería en el diseño, en vez de en tener que solventar problemas técnicos. La industria no ha dejado de mejorar técnicamente. En vez de seguir por ahí, ¡apliquemos todo ese esfuerzo en mejorar el diseño de los juegos!".

Rogers también se muestra positivo ante los cambios técnicos, pero su entusiasmo va más hacia el hardware: "Las nuevas tecnologías están permitiendo interacciones hombre-máquina mucho más avanzadas, mejores experiencias de juego. Parece que en un futuro próximo veremos el regreso de visores de realidad virtual, más baratos y con mucha mejor respuesta".

Y hablando de RV, ¿qué opina Palmer Luckey (Oculus Rift)? "En lo relativo al software, veremos la continuación de las tendencias actuales", sugiere. "Mejores gráficos y tasa de frames conviviendo con nuevos modelos como el juego en la nube y el free-to-play. El interés recae en los cambios en el hardware, por mi parte: televisores 3D, una nueva generación de consolas, el retorno del PC, los smartphones ocupando por completo el lugar de las portátiles y, obviamente, ¡el potencial para una RV que llegue a todas las audiencias!"

Aunque caiga un poquito en el autospam, Luckey prosigue con el tema: "Lo que más espero del futuro es el juego en realidades virtuales. Llevamos años intentando simular la realidad en los juegos, y la tecnología necesaria para sentirnos dentro de sus mundos ya nos está tentando. Las interfaces neuronales serían la solución ideal hipotética, claro, pero no necesitamos algo tan revolucionario para conseguir la inmersión total. Puede hacerse con la tecnología actual a un precio asequible, y ése es el futuro hacia el que miro".

Otro gran elemento de nuestra bola de cristal lo conforma la escena imparable de los juegos para dispositivos móviles y redes sociales. Hasta Sandro Rey podría vaticinar que irá a más, pero aún así nuestros interlocutores tienen aportes interesante sobre el tema.

Como Rogers: "Los juegos sociales y móviles serán omnipresentes, y casi todos tendrán un componente online. Las capacidades de los dispositivos móviles mejorarán a un ritmo aceleradísimo, con el potencial de sustituir a las consolas y PCs como plataformas jugables por excelencia".

Y, con ese avance, también viene el auge del jugador ocasional, como defiende Guy De Beer (Playcast Media Systems). "El crecimiento del público 'casual', combinado con la convergencia de plataformas, dirige la evolución del sector hacia un nuevo medio, uno que funde la experiencia que ofrece la televisión con el enganche y la interactvidad propios de los videojuegos," afirma. "En cuanto a distribución, el crecimiento de los dispositivos inteligentes crecerá de forma exponencial, y podría 'gamificar' cada vez más aspectos de las rutinas diarias del público: el entretenimiento electrónico interactivo será omnipresente para todo tipo de audiencias".

El Príncipe de la Nube, Dave Perry (Gaikai), también tiene alabanzas para el impacto de los juegos sociales. "No sólo ha abierto el mercado, sino que ha redefinido nuestro concepto de plataforma", dice. "Ha sido una de mis fuentes de inspiración: la idea de que si tienes un éxito en iPhone necesitas tenerlo en Android al momento, pero también lo quieren en Facebook y en consola. El mundo está saturado por un número creciente de ecosistemas digitales, que sólo dificultan las cosas. Es una situación que me hizo pararme a pensar, que me dio la idea de que el software tiene que cambiar sus fundamentos, tiene que plantearse cosas antes de ponerse en marcha. En la actualidad tenemos un modelo en el que tienes que capar el diseño y las capacidades de tu juego para que quepa en el dispositivo, pero el futuro nos traerá un modelo en el que diseñaremos el juego para que lo pete al máximo, e incluso así quepa en todo tipo de plataformas. Así que el juego se autoconfigurará para emplear las opciones de control y pantalla del dispositivo, pero podrá tener los mejores gráficos posibles porque irá por streaming".

Este predominio de lo jugable en la vida cotidiana tampoco se le escapa a Smith: "Ya hay generaciones que se han criado con los juegos como parte de su naturaleza, y va a ser determinante en el desarrollo de la industria. Por fin es una carrera legítima: ya tiene



¡QUE VIVA EL PC!

EL MAYOR error que han cometido Sony y Microsoft retrasando las nuevas consolas ha sido permitir que el PC se marque un frente ruso para el jugón de bien. Luckey respalda esta idea: "Ante todo, soy pecero, y es genial ver como el PC vuelve a estar en primera línea. Este año ha sido el primero en mucho tiempo en el que no he leído ningún titular con 'el PC está muerto', y vamos bien servidos de exclusivas: *Diablo III*, *Tribes: Ascend*, *PlanetSide 2*, *Hawken*, etcétera"



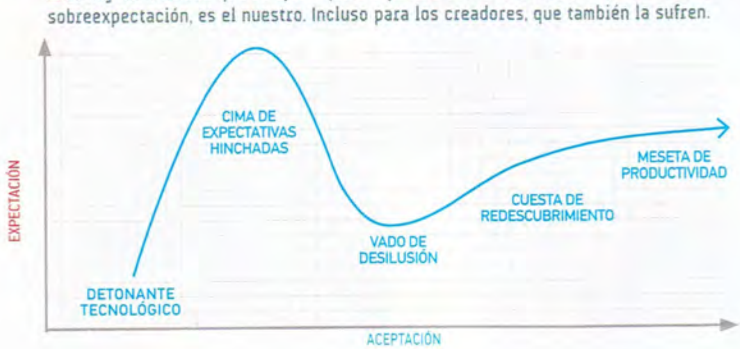
"PASADO UN TIEMPO LA GENTE MIRA CON OTROS OJOS LAS NOVEDADES, EN PLAN 'VAYA, SÍ QUE MOLA. SÍ', Y ESO ES LO QUE ESTÁ PASANDO AHORA CON LOS CONTROLES GESTUALES"
ANDREW OLIVER



"LO QUE MÁS ESPERO DE LA NEX-GEN ES UNA POTENCIA DE PROCESO QUE NOS PERMITA CREAR IAS CON PROCESOS DE APRENDIZAJE REALES. LO DE MENOS SON LAS MEJORAS GRÁFICAS"
GRANT NICHOLAS

GRÁFICA DEL HYPE, TÚ ANTES MOLABAS

Si hay un mercado que se ajuste píxel a píxel a la curva de Gartner para medir la sobreexpectación, es el nuestro. Incluso para los creadores, que también la sufren.





ABREVIANDO

■ **SABEMOS QUE a veces comerse un reportaje de esta extensión es agotador para nuestras mentes tuiteras. Así que dejamos que Yosuke Hayashi, del Team Ninja, nos resuma medio texto con una declaración: "No hay nada malo en pedir más potencia a nuestras máquinas. Pero la respuesta tiene que ir más allá: no consiste en que todo tenga buena pinta, gráficos a la última y demás. Necesitas algo más: necesitas características que mejoren tus títulos y las experiencias que ofrecen. Queremos algo que haga estallar las mentes de los jugadores, algo que nos permita crear títulos que den algo que no se haya hecho hasta ahora."**

sus grados y sus títulos en diseño y producción, lo que conlleva que entrará sangre fresca y capacitada en un sector con miras a un público mucho más amplio. Y cuanto más grande sea la audiencia, más talento atraerá, lo que implica más variedad y, con ella, más innovación".

Lo que sí nos sorprende es ver al legendario Ian Livingstone pasarse al bando de los creyentes en el futuro digital: "Con Gaikai queda claro que Sony se ha dado cuenta de que las consolas tienen una vida limitada -en cuanto a hardware- y que sólo es cuestión de tiempo, una inevitabilidad histórica, que todos los juegos provengan de fuentes digitales".

Dan Marshall (Size Five Games) comparte este enfoque. "Quiero un futuro sin formato físico para librarme de tener discos por todas partes", confiesa, "y espero que todo esté integrado directamente en las televisiones para que incluso los no jugadores puedan asomarse ocasionalmente a nuestro mundo y ver por sí mismos cuánto hay".

Lo mismo piensa De Beer: "Somos de la opinión de que el juego en la nube obligará a cambiar nuestro concepto de innovación, alejándolo del dispositivo físico; algo parecido a lo que ha hecho el streaming de vídeo al cargarse la evolución VHS/DVD/Blu-ray. Las plataformas con distribución de vídeo ya juegan un papel importante a la hora de captar jugadores en ciertos mercados, mientras que en otras regiones todavía hay espacio para dispositivos 'a la última'. Veremos la aparición de pinchos HDMI capaces de convertir cualquier tele en una tableta gigante, y redes LTE que llevarán contenido de banda ancha y alta definición a cualquier dispositivo inalámbrico".

Otros, como DJ Powers (Valve), ven el futuro en el poder y la dinámica de la propia industria. "Creo que nuestra industria está definiendo las reglas de todos los futuros modelos de negocio", sugiere. "Mira lo que ha hecho Apple con la App Store, lo que nosotros estamos haciendo, lo que Microsoft pretende... Aquí se están fijando las reglas de enfrentamiento: cómo dividir los ingresos, cómo trabajar con terceros, todo eso. Estamos en la vanguardia del futuro y nos lo estamos pasando en grande".

Aunque los desarrolladores cada vez tienen más poder, también hay un problema añadido, como señala Rogers: "La tecnología lleva a que los creadores sean un poco más libres a la hora de crear cualquier cosa que imaginen. Pero esta complejidad creciente viene con un lado oscuro: el coste de desarrollo de un triple A seguirá subiendo, polarizando todavía más la industria, y rompiendo ese segmento en favor de las grandes editoras".

Marshall sigue ese hilo de pensamiento. "Lo que más me preocupa es el previsible estancamiento de los superjuegos, por su cadencia", advierte. "Me desespera que el mercado lo lleve el empuje de la masa en vez de la crítica, que *Call Of Duty 8* sea exactamente lo mismo y que nadie se dedique a crear superproducciones para gente como yo, que quiere algo nuevo y chachi y fresco por debajo del envoltorio desmesurado".

Pero este cisma entre megaproducciones y público no es del todo malo, en opinión de Livingstone: "Es posible que veamos menos títulos compitiendo en el rango más alto, pero vamos a ver muchísimas franquicias nuevas para el público ocasional, mucho más free-to-play y, por supuesto, novedades para iPhone y Android. Equipos pequeños, muy reactivos, capaces de crear y llevar al público nuevas series con rapidez e innovación."

"Ya existe una ruptura en las fuentes tradicionales de financiación, con los desarrollos indis, Kickstarter y patrocinios acompañando a los juegos por encargo y los estudios tradicionales", comparte Marshall desde el otro lado de la verja. "Un cambio que ha aparecido de golpe en los últimos años y que está a punto de estallar en algo más grande. Algo que traerá nuevas fuentes de ingresos para



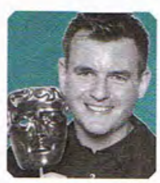
■ Vuelven los 90, vuelve la Realidad Virtual. Entre Oculus Rift y ciertos rumores sobre la nex-gen nos tememos el regreso de El Cortador de Césped. Ay.



"CUALQUIERA PUEDE ESCANEAR ALGO PARA QUE TU JUEGO PAREZCA REAL, PERO NO ES ESO"
VIKTOR ANTONOV



"EL FUTURO NOS TRAE NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN ENTRE JUGADORES Y JUEGOS"
SARAH ROGERS



"ESPERO LA MUERTE DEL FORMATO FÍSICO Y LA LLEGADA DEL DIGITAL. ESTOY HARTO DE TENER DISCOS POR TODAS PARTES"
DAN MARSHALL



■ Los juegos de PC cada día están más lejos de la tumba, con propuestas como *Diablo III*, *PlanetSide 2* y *Hawken*.



APOYANDO AL BARRIO

■ **SI BIEN nuestros entrevistados tenían claro que el futuro de los juegos es únicamente digital, nos sorprendió mucho que Dave Perry hablara a favor del formato físico y la tienda de toda la vida: "No hay nada que tengamos que eliminar: necesitamos mantener al minorista. En el sector a veces hablamos de lo que ha pasado con los tebeos, de cómo las librerías especializadas se han convertido en nichos para un puñado de fans. En cualquier zona comercial, la tienda de cómics es el sitio en el que sólo entran los hardcores, nadie más, el gran público no dice '¡vamos a la tienda de cómics!' Y me preocupa mucho que pase lo mismo con los videojuegos, que los minoristas se conviertan en rincones apartados donde nadie quiera entrar aparte del forero super-hardcore. No queremos eso, sino lo opuesto: queremos seguir creciendo, que en cada centro comercial del mundo los videojuegos tengan una presencia relevante. Creo que la industria tiene que apoyar y preservar al minorista: porque es la puerta de entrada del público a nuestro sector."**

los desarrolladores, que ya poseen medios suficientes para no depender nunca más de los editores".

Aunque esta capacidad autoeditora tiene sus peros, que Dave Perry conoce de primera mano: "El mundo está cambiando para los desarrolladores. Tienen más opciones que nunca para colocar sus productos. Pero tienen un problema de visibilidad, así que necesitan asociarse con quien les dé más acceso al consumidor. Suena trivial, pero no es sencillo destacar de cara a un público global aunque tengas un gran juego entre manos".

"La gente indi con talento va a establecerse por su cuenta", aventura Marshall. "Cuando tienes un programador capaz en una empresa que se junta día sí día no con un buen diseñador llegará el día en el que diga '¿sabes qué? Trabajamos bien juntos. Vamos a montárnoslo por nuestra cuenta'. Y creo que eso es bueno para todos: para ellos, que harán los juegos que quieren hacer y para el público final porque tendrá más opciones entre las que elegir".

Un par de desarrolladores, sin embargo, tienen miedo de que lleguemos a un sistema vallado por completo, en el que una única compañía controle toda la distribución. "La tendencia que más nos alarma tiene que ver con los cambios de ecosistema", advierte De Beer, "que se están convirtiendo en plataformas verticales integradas. Empresas que pueden controlar la creación, distribución, tecnología y reparto de contenidos, creando 'campos' cerrados que impidan la innovación bloqueando el acceso a pequeños editores y creadores. Algo que pone en riesgo la abundancia creativa que hemos vivido estos años con el auge de lo móvil y lo social".

Luckey coincide: "Me preocupa el hecho de que los grandes de la industria están migrando a sistemas vallados de tiendas de apps y distribución del software, y que las únicas voces en contra vengan de una minoría de nerditos tecnológicos. La gente normal no se da cuenta de -o no le preocupan- las implicaciones, y no creo que cambien de opinión hasta que sea demasiado tarde. Me quita el sueño, porque aprendí muchísimo de aficiones como la emulación, la modificación de consolas, el montaje de PCs y el tuneo tecnológico. Si miro a la década pasada y a la que viene, no estoy muy seguro de que las cosas que me apasionaban sean, ya no accesibles, sino simplemente posibles".

Pero Tilley está convencido de que, incluso con estos problemas, el futuro promete emociones fuertes. "Sabemos que vienen un montón de cambios flipantes: mejores gráficos, nuevas herramientas de programación, el juego en la nube, etcétera. Incluso hace cinco años nos traía locos el hecho de la interconexión entre plataformas y eso es el ahora *hoy*. No sé dónde estaremos en el futuro, pero no puedo esperar a ver qué novedades e inventos nos trae, porque son cosas a las que sé que les podré sacar partido. Podremos diseñar experiencias geniales en torno a cualquier invento futuro, aunque sólo sea jugando con el concepto. La detección de movimiento, por ejemplo, algo tan simple como poder leer hacia dónde miras... ¿Quién sabe? Es todo un universo nuevo de cosas que meter en los juegos".

¿Hacia dónde nos llevarán los videojuegos? ¿Hasta dónde pueden llegar? ¿Apuntar a la máxima olímpica es meterse en una carrera que no tiene línea de meta posible? ¿Es posible que los juegos salgan de sus agujeros, de sus matanzas, de su sexismo y su estupidez heredada para seducir al gran público? Livingstone, al menos, sigue soñando: "Podríamos llegar a un punto en el que existiese un sistema educativo basado en aprendizaje mediante juegos, en el que entraras en un núcleo contextual donde, por ejemplo, en vez de leer sobre el calentamiento global -cuyos textos podrían alejar a los estudiantes-, pudiesen jugar a un simulador y ver las consecuencias, los procesos, las acciones, aprender sobre el tema para aplicar cambios en el juego y revertir el proceso. Sólo por poner el poder del conocimiento directamente en manos de la gente ya valdría la pena". Seríamos los primeros en matricularnos en algo así, por supuesto.

Pero, ¿y si Marshall tiene razón y el futuro lo arruina un sólo hecho, fatídico como el ruido de un trueno? "Mi mayor miedo es que salga *Half-Life 3* y no mole. ¿Te imaginas? El horror, el horror..."

Pero no es más que una *remota* posibilidad, uno de tantos universos futuros posibles, ¿no? ¿NO?



"MEJORES GRÁFICOS, FRAMERATES MÁS ELEVADOS Y MODELOS DE NEGOCIO POTENCIALMENTE ALUCINANTES, COMO EL JUEGO EN LA NUBE O EL FREE-TO-PLAY... Y CREO QUE LOS CAMBIOS EN HARDWARE VAN A SER MUY INTERESANTES"
PALMER LUCKEY



"EL NIVEL DE COMPLEJIDAD QUE HAN ALCANZADO LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ÚLTIMOS AÑOS ES INCREÍBLEMENTE ELEVADO PARA LOS JUGADORES OCASIONALES"
HENRIQUE OLIFIERS



"INTENTAR CONVERTIR EL MOVIMIENTO ANALÓGICO NATURAL EN UN PROCESO DIGITAL ES UN PROBLEMA COMPLICADÍSIMO, QUE PUEDE QUE NO PUEDA RESOLVERSE NUNCA EN VIDEOJUEGOS"
THOMAS GRIP



■ Las Tres Grandes ya tienen una segunda pantalla en marcha, cada una a su manera: SmartGlass, Wii U, y Vita.











VINCE ZAMPELLA AND JASON WEST

■ LOS CREADORES de *Call Of Duty Modern Warfare* no han abierto el pico desde sus desventuras con Infinity Ward en 2010 y el posterior juicio con Activision. Fundaron Respawn Entertainment, con todos los de la vieja guardia de Infinity Ward que pudieron llevarse. Su único anuncio hasta la fecha es que están trabajando en una nueva IP (¡duh!) para Electronic Arts, multiplataforma, de la que sólo se ve una imagen borrosa en su web. ¿Será un pegatiros militar? ¿Será?

DAVID CAGE

■ **PUEDE QUE Cage no sea santo de nuestra devoción por "nolanita" y por pesao, pero hay que admitir que el tipo no se conforma con los cánones narrativos. Ni los suyos, ni los del resto de estudios. Para 2013 nos promete una exclusiva de PS3, *Beyond: Two Souls*, del que promete más de 2.000 páginas de guion para una trama que cubre 15 años y que ha llevado doce meses de captura de movimientos. Todo para buscar ese Gogeta definitivo entre cine y videojuego. Kojima, dile algo tú, que por lo menos te preocupan el diseño y la mecánica.**

GABE NEWELL

■ ¡AVE, VALVE! Mucho blablablá con las tres grandes, pero aquí el que tiene la sartén por el mango para 2013 es el kingpin de Steam, que ya ha confirmado que Steam Box es inminente y que se ha mordido media tonelada de labio para no decir que *Half-Life 3* será juego de lanzamiento de la misma. Que Microsoft y Sony se peguen entre ellas, el único objetivo que tiene en mente La Montaña es quitarle a Apple el salón mientras todavía pueda hacerlo. Apostamos euros contra rublos a que a finales de año Steam está vendiendo contenido audiovisual.

JOHN CARMACK

■ **JOHN CARMACK, en los ratos libres que le deja la exploración espacial, anda metido en *Doom 4* más como capricho que otra cosa. Y como tal se está permitiendo licencias que pueden cambiar la faz del sector en los próximos años. Como trabajar con Oculus Rift, la vía de regreso para la realidad virtual ahora que por fin nos hemos olvidado de desastres como Virtual Boy. El creador del pegatiros como lo conocemos hoy en día ha dejado caer unas 726 veces que *Doom 4* y Oculus Rift compartirán sábanas y cepillo de dientes.**

8 CREADORES GOB

2013 SERÁ EL AÑO EN EL QUE TODO CAMBIE. AQUÍ APOSTAMOS



ATSUSHI INABA

■ PLATINUM GAMES es la pelirroja imposible de la redacción y su cofundador Atsushi Inaba tiene por delante un año pletórico. Por un lado, es uno de los responsables de convertir lo que no era más que un pufo kojimesco en el juego de acción que más tontorrones nos pone para este año: *Metal Gear Rising Revengeance*, para demostrarle a Capcom hasta qué punto se equivocaron con Clover. Y después, nos obligarán a ver la Wii U con otros ojos: *Bayonetta 2* es una exclusiva de Nintendo, la cual iba en serio con lo de apelar al hardcore.



HIDEO KOJIMA

■ **UN CUARTO de siglo lleva Hideo Kojima dándole vueltas a *Metal Gear*, y el tío no ha pérdido un ápice de relevancia. Para este año tiene nada menos que tres juegos en cartera: el *Revengeance* de Platinum; *Metal Gear Solid: Ground Zeroes*, recuperando a Big Boss y a Kojima como director; y, cuidado, el anuncio de que este último no es más que un prólogo para *Metal Gear Solid 5* y las posibilidades del nuevo Fox Engine, que no puede oler más a nueva generación y... ¿Tal vez al final de su exclusividad con Sony? La respuesta la sabremos en el próximo E3.**



YOSHINORI ONO

■ ESTE AÑO casi se nos mata el pobre a trabajar y, afortunadamente, en Capcom le han dado un respiro. El majérrimo Ono se ha retirado temporalmente de los *Street Fighter* que resucitó a base de cabezonería pura y ahora se encarga de coordinar esta extraña fase capcomita en la que Japón pone los títulos y los estudios occidentales los juegos. Yoshinori Ono, fan declarado de Occidente en las dos entrevistas que le hicimos este año pasado, tiene por delante la tarea de preservar el toque japonés incluso en las nuevas franquicias, como esa cosita europea llamada *Remember Me*.

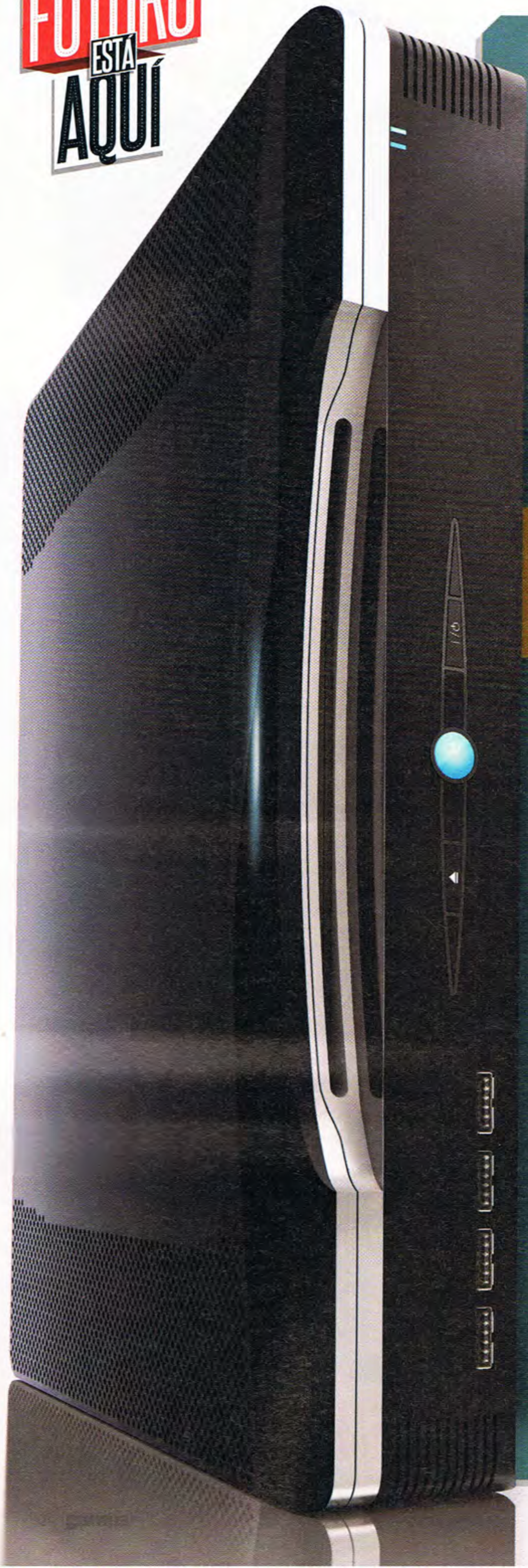


MARKUS 'NOTCH' PERSSON

■ **AÚN SEGUIMOS pensando en Notch y su estudio Mojang como unos cucos indis, cuando la realidad es que ahora mismo es una de las máquinas de hacer dinero más eficaces, sin perder un ápice de prestigio. Piensen en un Gabe Newell de hace 15 años para hacerse a la idea del papel que ocupa en el corazón "pecero". Pero sin concesiones: su próxima obra, *0x10c*, es un locurón sci-fi en el que la exploración espacial se ve combinada con la presencia de una especie de HAL 9000 de 16 bits. Una premisa irresistible para millones de mineritos.**

ERNARÁN 2013...

POR LOS CREADORES QUE DECIDIRÁN BUENA PARTE DEL FUTURO.



LA NUEVA GENERACION

GAMES™ REPASA LOS RETOS QUE ESPERAN A MICROSOFT Y SONY

La llegada de Wii U ha sido el detonante para la próxima generación de consolas, repitiendo el esquema de la pasada generación. Mientras Sony y Microsoft aún tienen que confirmar lo que es un secreto a voces, ¿qué podemos esperar hoy del futuro de sus máquinas?

La industria ha cambiado. La última década ha sido un no parar de nuevos dispositivos que han cambiado para siempre nuestra relación con la tecnología, no digamos ya con los juegos. El resultado es que las tres grandes fabricantes de consolas han tenido que pararse un momento a pensar si sus modelos tradicionales siguen teniendo validez en un momento tan convulso como el actual. Porque, seamos sinceros, ¿quién se iba a pensar hace seis años que Xbox 360 se las vería contra un PC a la cabeza de la innovación de la industria mediante el juego indi, Steam y Kickstarter? ¿Que las portátiles de Nintendo y Sony tendrían que hacer frente a móviles más potentes que un netbook? ¿Que Nvidia se uniría a una alegre carrera de máquinas basadas en un sistema operativo creado por Google?

En su momento, tanto Xbox 360 como PS3 aparecieron como máquinas totales: centros multimedia y consolas de juegos, todo en uno, y a esa ventaja que les da dominar el salón se aferran como pueden. La consola de Microsoft es ahora mismo el mayor rival de los servicios de cable tradicionales y todo lo que tenga que ver con multimedia en formato físico, mientras su potencial como máquina de juegos se ha quedado ahí, con la inercia que le da ser el referente a la hora de crear multiplataformas. Con esta estrategia, lo que nos espera para la nueva Xbox es un enfoque aún mayor en lo multimedia, apoyado en el Bazar que Microsoft ha convertido en eje central de su nueva estrategia Windows. "El éxito de la próxima generación no se va a medir sólo por el número de consolas vendidas, sino por el número de horas que pase cada consumidor en tu ecosistema digital" explica el analista de EEDAR Jesse Divnich. "La oferta de juegos cada vez tiene menos peso a la hora de decidirse, sobre todo si consideramos la penetración cada vez mayor de los dispositivos móviles, y su potencia en aumento".

LOS RUMORES SOBRE una nueva Xbox traspasaron todas las líneas con la aparición en eBay de un supuesto kit de desarrollo de Durango (su nombre en clave). Mientras las estimaciones se mueven entre ingenuos que apuestan por una consola 100 veces más potente que la anterior y de ahí para abajo casi cualquier cifra, Microsoft se ha dedicado a amasar tantas patentes sobre tantas posibilidades que resulta imposible saber cuáles llegarán en esta generación: ropa computerizada, habitaciones convertidas en proyectores 3D y, tal vez la única realidad, Kinect 2.0 como epicentro de su revolución. Mientras Larry Hyrb -el popular Major Nelson que



■ Poca broma con el Luminous Engine de Square pero, ¿por qué han licenciado el Unreal Engine 4 de Epic para varios de sus juegos? ¿Qué pasa con eso, Square?

dirige con mano de hierro Xbox Live- ha colgado en su blog una cuenta atrás de ciento y pico días hasta el próximo E3 (una confirmación tan sutil como un exhibicionista en una reunión del Ku Klux Klan), Microsoft ha ido dejando caer en el presente las líneas maestras del futuro: interacción con tabletas y móviles vía Smartglass y la promesa de que todos los dispositivos Windows serán una familia feliz interconectada. El reto que tiene Xbox es ofrecer algo distinto a lo que nos gusta a los tradicionales, que permita disfrutar de la interacción entre tableta, consola y Kinect, con o sin juegos de por medio. Y plantearse qué futuro puede tener Xbox Live como la conocemos frente a los precios de Steam o el servicio PlayStation Plus, especialmente una crisis económica como la actual.

PS3, por su parte, puede que ya haya alcanzado en cifras a 360, pero esta ha sido la generación en la que dilapidó su hegemonía previa peleando por un tercer lugar por una arrogancia de la que esperamos hayan aprendido. Con una marca mucho más endeble, Sony tiene mucho que demostrar para recuperar al público perdido.

Los rumores sobre Sony apuntan a que PS4 pretende ofrecer lo contrario a PS3: una consola asequible para todos, que garantice facilidad de uso y con una futura apuesta por el juego en la nube (ahí está la compra de Gaikai). Sin renunciar a la potencia gráfica: Sony fabrica teles y tiene una nueva moto que vender en su apartado Bravia: la resolución Ultra HD de las 4K, como sustitutas del cráter humeante que han sido las teles 3D. Pero ay, incluso aunque PS4 sea embajadora, tienen otro problema: las smart TVs, teles que quieren ser tabletas *con procesadores multinúcleo.*

"EL ÉXITO DE LA PRÓXIMA GENERACIÓN NO DEPENDERÁ DE CUÁNTAS CONSOLAS VENDAS, SINO DE SI CONVENCES A LA GENTE PARA QUE PASE HORAS CON ELLAS"

LO DE MENOS, coinciden casi todos los analistas, serán las especificaciones técnicas. Es el contenido lo que cuenta, la experiencia ofrecida, los 'servicios' que sean el nuevo DVD de PS2. Microsoft apunta a Kinect + Skype como videoconferencia de salón para todos ahora que ha decidido matar a Messenger. Y Sony tendrá que ver cómo combina PlayStation Plus con Gaikai, cuyo potencial es similar al de un Netflix de videojuegos: paga una suscripción, olvídate de que tu bicha se quede vieja porque el streaming lo harán máquinas a la última.

Los videojuegos serán la primera razón comercial para hacerse con cualquiera de estos nuevos cacharros, eso sí. Aunque los Houser crean que una consola da lo mejor de sí al final de su desarrollo, *GTA V* parecerá un anciano en cuanto veamos las primeras imágenes de la nex-gen en el E3 de 2013 (y las que ya vimos en el de la espantada de 2012 *guiño* *codazo*). Epic, Square Enix, Crytek y Ubisoft ya ni se molestan en disimular que sus herramientas miran al futuro. Yves Guillemot, de Ubisoft, ya dejó caer que "es posible" que el desaparecido *Rainbow 6 Patriots* sea juego de lanzamiento de las nuevas máquinas. Estamos casi ahí.



■ A NINTENDO parece que le gusta eso de ir una generación por detrás en términos de potencia y tecnología. Su estrategia de ofrecer algo distinto a buen precio y golpear primero le funcionó hasta niveles incomprensibles con la Wii, esa moda pasajera de toda familia no jugadora. Es más, le sirvió para demostrar, aunque poco y mal, que no necesitas gráficos (y presupuestos) a la última para crear buenos juegos. Con Wii U pretenden seducir al jugador tradicional, descuidado en la anterior generación, mientras todavía tengan que competir con 360 y PS3.

Microsoft ya les vaciló con un impreciso SmartGlass en el E3, pero el problema real no es la doble pantalla, sino la promesa de que con las próximas máquinas nos esperan "CGI como el de las películas", que harán que la Wii U se vea incluso más vieja de lo que ya es. Un momento, esa frase promocional nos suena... ¿No es la misma con la que nos vendieron en su momento el Emotion Engine de PS2?

2013 ¿EL PRINCIPIO DEL CAMBIO?

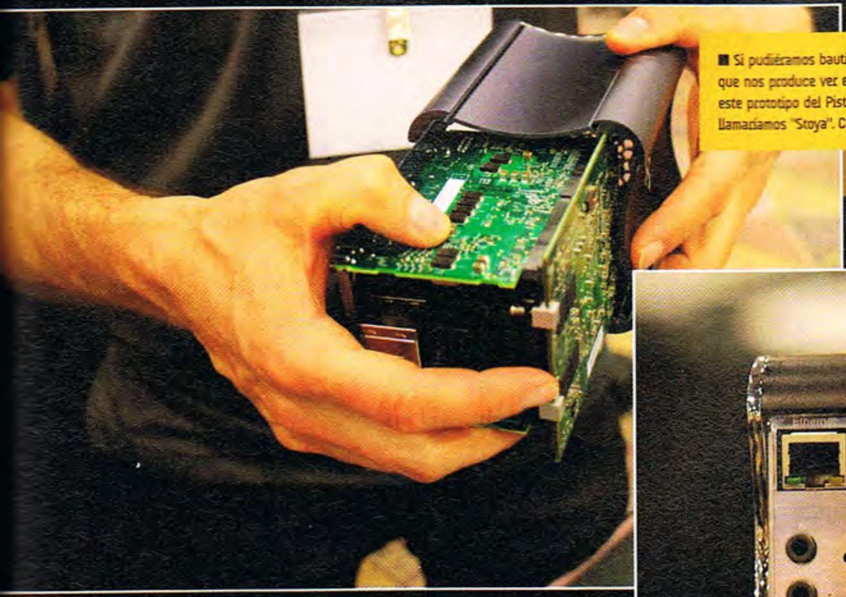
LAS TRES GRANDES PIERDEN EL TREN DEL CES



El CES 2013 de Las Vegas se ha convertido en la primera trampa mortal para las tres grandes compañías en su año mágico. A Nintendo le ha pillado menos el toro, porque con Wii U ya en la calle y contraprogramando con un anuncio de *Pokémon X* para celebrar los 10 millones de 3DSs japonesas ya tiene todo el pescado vendido, pero Microsoft y Sony se han encontrado con un obstáculo en su camino. Uno infranqueable, llamado Gabe Newell.

Lo mejor es que el jefazo de Valve se ha acercado a la feria a dar una vuelta, a chocar unas cuantas manos y buscar partners para la cercanísima Steam Box. Porque resulta que acertamos en todos nuestros pronósticos: a) este año nos llega una Steam Box fabricada por Valve -apostamos a que la presentan en la GDC- a la vez que b) existe un estándar (tres, para ser exactos) de especificaciones para que cacharritos de terceros puedan ser amiguitos de Steam y poder lucir su sello.

Es algo que ya ha sucedido. Xi3, fabricantes de miniPCs de altas prestaciones se han descolgado con Piston, el primer prototipo oficial de la consola Valve. Aunque cada día estamos menos seguros de lo de consola. Newell, en una entrevista con The Verge, aclaraba por fin lo que ha estado eludiendo todo 2012: que Steam Box pretende adueñarse del salón mirando hacia el futuro... y del resto de habitaciones de la casa.



■ Si pudiéramos bautizar la sensación que nos produce ver el interior de este prototipo del Piston de Xi3 la llamaríamos "Stoya". Como verbo.



■ El culete del primer cacharro que cumple el estándar Steam Box. Ojalá el sello fuera un corazoncito Companion.

La máquina -no sabemos si llamarla consola- operará como servidor Linux inalámbrico entre todos los dispositivos y pantallas compatibles con Steam que haya en el hogar. "Imagínate", contaba, "un PC, ocho mandos, ocho pantallas y todo el mundo pasándolo en grande". O, lo que es lo mismo, el regreso del Santo Grial de una generación de peceros: la LAN Party (inalámbrica), el multijugador en casa y la posibilidad de streaming interno del PC a la tele vía Steam Box (para los que confíamos en una torre a la hora de jugar con gráficos que las consolas).

Uno de esos mandos, para que nos hagamos una idea de la que se avecina, podría ser Project Shield, un puñetazo sobre la mesa que Nvidia, en un ataque de locura, ha presentado en el CES. Shield es un "dispositivo Android" -no les hace mucha gracia el término consola- que cumple dos funciones. Por una, está alimentado con la niña bonita de la compañía: Tegra 4, la nueva generación de un chipset que ya era casi sinónimo de "rendimiento gráfico nivel consola" en las tabletas y smartphones, y puede reproducir en su pantallita multitáctil cualquier juego. Por otro, y aquí empieza el show, es compatible con Steam y permite streaming de Big Picture en HD Ready a su pantalla de 5 pulgadas... o a cualquier pantalla con salida HDMI desde su mando tradicional, con una resolución potencial de hasta 4K. Cuidado ahí, Nintendo. Cuidado con esta idea de Steam Box: cualquier pantalla, en cualquier momento, con cualquier mando.

Puede que lo de Shield sea un exceso, más una máquina para sacar bola de Tegra 4 que un proyecto real o necesario (o asequible), lo hablamos en primavera si les parece. O a lo mejor ni siquiera hace falta, porque para entonces tendremos aún más detalles de la Steam Box real y esa promesa de Newell de pasar de los controles gestuales para dar un paso adelante y tirar por los lectores biométricos. Es algo que ya había adelantado, pero en este CES ha precisado un poco más, añadiendo "oh, y seguimiento de la mirada, es algo muy importante para nosotros". Siguiendo con Nvidia, Newell también aseguró que están trabajando con ellos en un sistema que permita streaming vía navegador a cualquier tele, aunque todavía tienen que solventar los problemas de latencia y configuración de mandos. Pero los primeros pasos están ahí: compatibilidad entre pantallas y dispositivos a lo SmartGlass, una nube casera, un sistema de streaming que deje enano al del GamePad de Wii U. Sólo con un pequeño movimiento, reservándose las auténticas capacidades de la Steam Box propietaria (su controlador revolucionario, los detectores biométricos y demás), Newell acaba de subir el listón unos cuantos peldaños para Microsoft, Sony y Nintendo. Pero eso, sigamos esperando al E3. Sin prisa.

"NO NOS INTERESAN LOS CONTROLES GESTUALES, SINO LOS BIOMÉTRICOS. ESO DE MOVER LOS BRAZOS PARA HABLAR CON LA MÁQUINA ES COMO VOLVER AL PASADO"

■ TOMA MESA: en el CES no todo ha girado en torno al "Gabecube". Aparte de móviles y cosas que no nos importan (salvo quizás esas deliciosas pantallas curvas OLED), Lenovo (el fabricante chino que se ha tomado en serio la conquista de Occidente) se ha descolgado con la Gigatableta: saludad a IdeaCentre Horizon, un mamut de 27 (veintisiete) pulgadas, cuya idea es ponerlo de centro de mesa para aprovechar su superficie multitáctil a la hora de petarlo. Microsoft, ¿esto no es tu Surface original para el gran público?

Lo que más nos flipa del concepto -que nos flipa bastante, todavía no sabemos si es algo bueno, malo, ridículo o genial- son los complementos: como esos palitroques para jugar air hockey virtual o ¡un dado! O sea, tú tienes una tableta del tamaño del pulgar de Dios con superficie multitáctil y toda la tecnología de seis mil años de civilización a tu servicio, ¡¿y tu primer complemento jugable es un dado que tu cacharro puede reconocer?! Tíos, Lenovo, ¿qué tomáis?



EL FUTURO ESTÁ AQUÍ



■ Razer's Edge: tan sólo esperamos que vender a nuestras familias a la mafia rusa nos dé suficiente dinero para comprarte.

Lo que empieza ahora es una carrera de dispositivos mixtos: potentes en sí y compatibles con el entorno Steam. Fíjense en Razer's Edge, el cacharro para soñar cuyas especificaciones mostradas en el CES nos han dejado con ganas de atracar un par de bancos por los precios que le imaginamos. Razer's Edge es un monstruo de pleno derecho, una tablet Windows 8 equipada con Intels multinúcleo de los gordos (i5 e i7), discos de memoria sólida y generosos gigas de RAM apoyando a una Nvidia GT640. La ultratablet, si así lo prefieren, un transformer capaz de operar como laptop, consola portátil y mini sobremesa a la que enganchar controladores (y sacar vídeo HDMI, por supuesto).

¿Cómo creen que han vendido esta bestia parda diseñada con la colaboración del público potencial? Pues aparte de la evidente -"mirad, corre Battlefield 3 con todo a tope"-, dejando caer un par de veces su compatibilidad con Steam. "Funciona extremadamente bien con Big Picture", ha repetido como mantra Ming-Lian Tan, director ejecutivo de Razer.

Comentamos en este mismo número que los analistas hablan de que el éxito de la nueva generación depende de la presencia y el tiempo dedicados al ecosistema digital, no del número de unidades vendidas. Es algo con lo que cuenta Valve. Después de todo, cada PC ya es una Steam Box, no es la penetración lo que les preocupa, sino la conquista del salón... Y de la movilidad, si estos dispositivos, estos Shield, estos Razer's Edge, estos Pistons, se convierten en norma.

Newell ha dividido las futuras Steam Box en tres estándar: bueno, mejor y máximo. El primero consistirá en poco más que un servidor con capacidades de streaming, un repetidor del PC principal, si lo prefieren. El segundo rango será un miniPC con procesador y gráfica propia capaz de soportar con alegría la mayor parte del catálogo actual de Steam... Y el tercero será "lo que los fabricantes quieran, no hemos puesto límite por arriba", como le contaba Newell a The Verge.

Sobre la renuncia al control gestual, Newell afirma que a lo mejor es un error por su parte, pero que él ve lo de mover los brazos para comunicarte con la máquina como "dejar la banda ancha para volver al módem de 34000 baudios". Y mejor aún, los últimos movimientos de la casa de GLaDOS confirman algo que el presidente de Valve ha expuesto sin temor: que el futuro del videojuego "pasa en gran medida por el contenido generado por los usuarios". Mientras las consolas tratan de blindar el paso a cualquier cosa que escape de su control: mods, total conversión autopublicación de indis, Newell se ha echado en brazos de Linux, Greenlight y todo tipo de mejoras en la comunidad de Valve para favorecer un ecosistema vivo. Sí, sigue siendo una cárcel de porcelana, con su DRM y su control directo sobre el catálogo, pero mucho menos abusiva que el resto de sistemas, dentro o fuera del PC. O, al menos, más interesada en crear alguna ilusión de democracia y mercado interno entre sus participantes (esa economía de sombreros creada por Team Fortress 2, que pretende extenderse a DOTA 2; esas herramientas gratuitas de creación de niveles para Portal 2). La competencia tiene motivos para tener miedo: a Valve se le da bien ver el futuro.

JAVI SÁNCHEZ

■ ¡AY, EL PALITO! Servidora ya se ha comprado una Ouya, pero me empieza a dar pena ante la que se le viene encima. Aunque no se haya presentado en el CES y todavía sea un proyecto de Kickstarter (que pulverizó su petición de 100.000 pavos al poco de ver la luz), Game Stick ya da un par de ideas de que la masificación de los medios de producción ha traspasado ya las barreras del software. Que cualquiera con un par de ideas y algún contacto puede montarse con los chinos y la ayuda del pueblo su propio cacharro en un periquete liberal-socialista. Porque miren, esto de aquí es una consola Android que, de acuerdo, da para jugar el catálogo de móviles y unas cuantas apps (¡y emuladores!), pero es que: vale 69 pavos, abulta menos que Ouya, y es inalámbrica. El trasto a lo mejor no es todo lo potente que nos gustaría, pero repetimos: 69 pavos por algo que puede enchufar vídeo Full HD (no, no esperen juegos a esa resolución) y aprovecharse de cualquier cacharro Android.



EL FUTURO ESTÁ AQUÍ

¡A POR LA PASTA!

GRAND THEFT AUTO V YA ESTÁ CASI AQUÍ. HAN SIDO AÑOS DE ESPECULACIONES Y DEBATES SOBRE LA NADA. SE ACABÓ. ROCKSTAR, POR PRIMERA VEZ, HA PERMITIDO A LA PRENSA EL ACCESO A SU JUEGO MÁS AMBICIOSO HASTA LA FECHA. CUATRO AÑOS, TRES PROTAGONISTAS, DOS FUNDADORES, UN MAPA GIGANTESCO. GAMES™ AL FIN DESVELA LA VERDAD SOBRE LA OBRA MAESTRA DE ROCKSTAR.

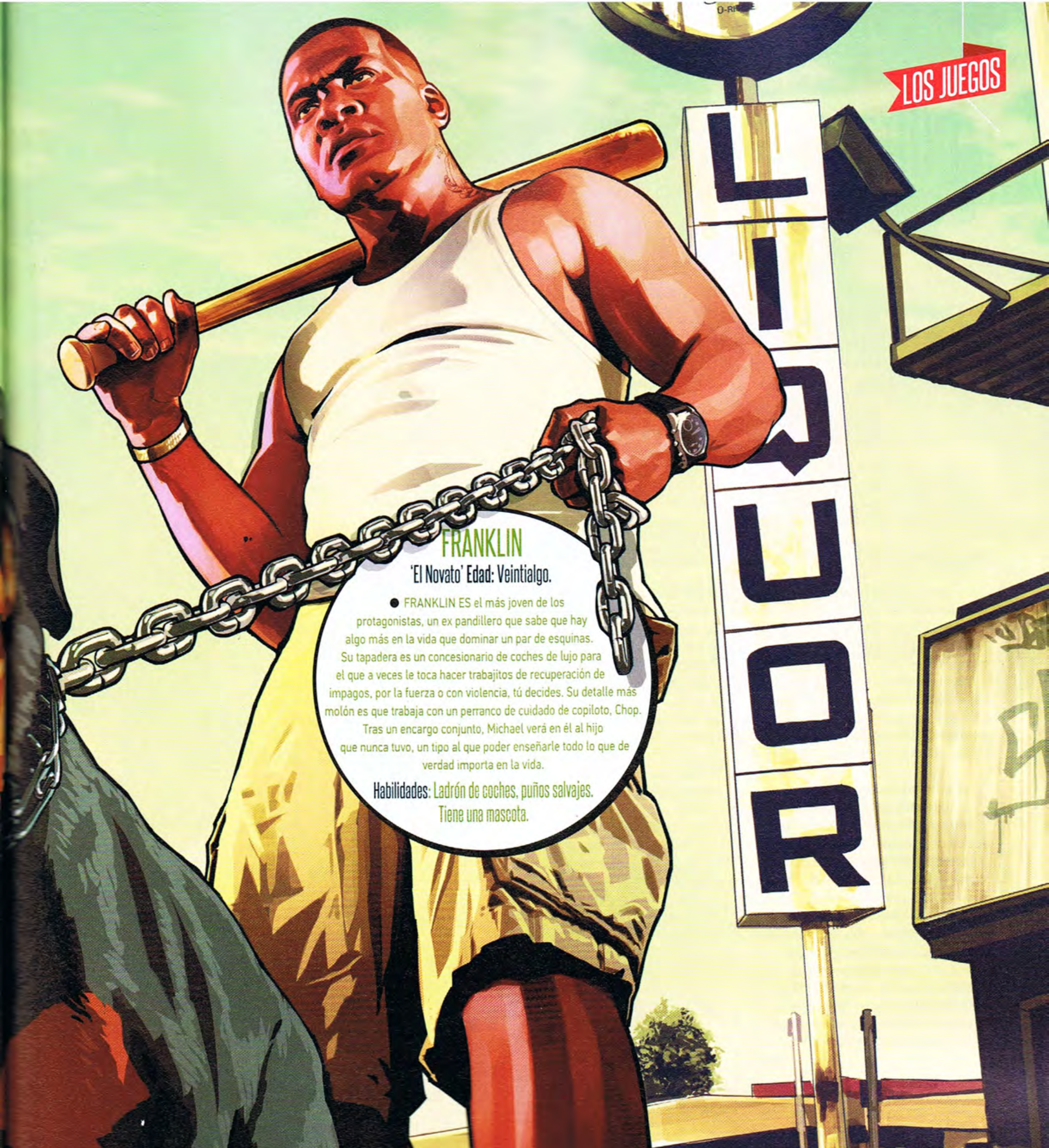
Nos sentimos como Niko Bellic el día que se bajó del barco en Liberty City, con una metrópolis a nuestros pies dejando atrás todo cuánto conocíamos: así es la sensación de entrar por primera vez en el nuevo mundo de Rockstar y su particular visión de la pesadilla americana.

Aunque claro, *Grand Theft Auto IV* se centraba en recrear hasta el último detalle de la vida urbana en una renovada gran ciudad y la inasumible extensión de *Grand Theft Auto V* se recrea en la desconexión cultural que cortocircuita la costa californiana con un disparate de suburbios arrejuntados donde coexisten en pocas millas los excesos más horteras con las tiendas de campaña de los expulsados del sistema. Desde las fincas ultraprotegidas de Rockford Hills a los yermos hundidos en la miseria de Blaine County, recorriendo las arenas inmaculadas de Vespucci Beach y el trajín incesante del Downtown, el escenario de este último *Grand Theft Auto* no se parece a nada de lo que hayamos visto hasta ahora. Bienvenidos a Los Santos, la ciudad que cambia las reglas del juego.

De acuerdo, no es la primera vez que Rockstar ha pisado sus calles, tras aquel memorable facísimil que dibujaba *San Andreas*. Pero Los Santos en *GTA V* está ambientada en el presente, prácticamente despojada de las parodias de la cultura gansta noventera que articulaba la última entrega de PlayStation. Aquí tenemos un entorno más versatil y abierto, perfecto para que Rockstar lance sus habituales dardos satíricos, en este caso con revestimiento indignado para atizar a la crisis económica.

Eso sí, este paseo por la lucha de clases moderna acontece a una escala descomunal, que la propia Rockstar defiende como más grande que los mapas de *Red Dead Redemption*, *GTA: San Andreas* y *GTA IV* juntos. Pero un juego de la saga es más, mucho más que un mundo abierto al peso: la serie





FRANKLIN

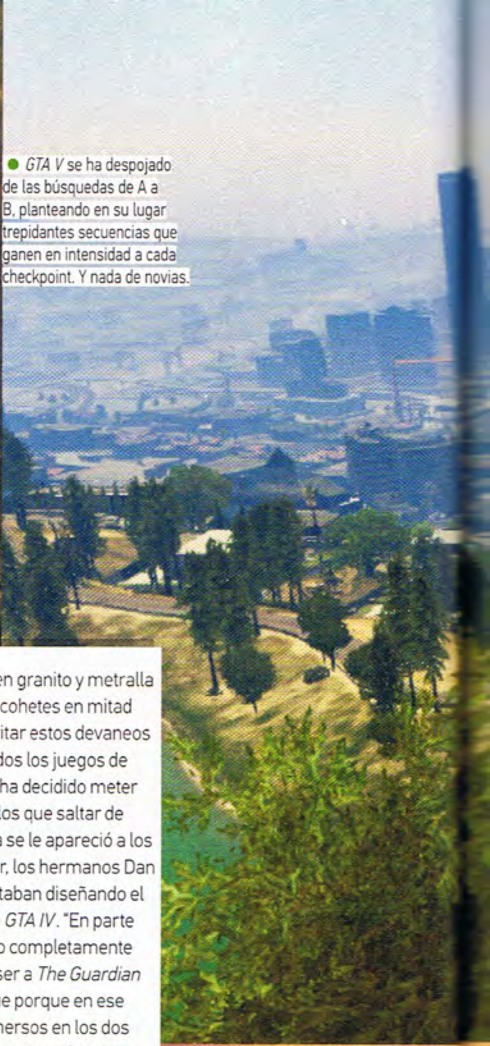
'El Novato' Edad: Veintialgo.

● FRANKLIN ES el más joven de los protagonistas, un ex pandillero que sabe que hay algo más en la vida que dominar un par de esquinas. Su tapadera es un concesionario de coches de lujo para el que a veces le toca hacer trabajitos de recuperación de impagos, por la fuerza o con violencia, tú decides. Su detalle más molón es que trabaja con un perranco de cuidado de copiloto, Chop. Tras un encargo conjunto, Michael verá en él al hijo que nunca tuvo, un tipo al que poder enseñarle todo lo que de verdad importa en la vida.

Habilidades: Ladrón de coches, puños salvajes. Tiene una mascota.



Olvídate de esperar al tercer acto para surcar los cielos. Por cierto, Trevor es un ex piloto militar.



GTA V se ha despojado de las búsquedas de A a B, planteando en su lugar trepidantes secuencias que ganen en intensidad a cada checkpoint. Y nada de novias.

se apoya y retroalimenta entre sí, cada juego recogiendo los frutos de sus antecesores mientraas empuja todo hacia el futuro.

Las colinas y montes que enclaustran el centro de Los Santos rezuman fauna autóctona, como gatos monteses, osos o pumas recorriendo su territorio en busca de presas, todo parte de un ecosistema que nos remite directamente a las tierras indómitas de *Red Dead Redemption*. Aunque aquí también nos encontraremos cara a cara con rednecks prototípicos recortados contra un horizonte de pozos petrolíferos, lagos y montañas intransitables, todo bien alejado del glamous y los excesos urbanitas para no estropear la memoria del referente.

La influencia de *IV* reaparece en cuanto pisamos el centro de Los Santos, repleto de localizaciones y distritos extraídos directamente de su contrapartida real. El Downtown es clavadito a su homónimo de Los Angeles, donde los rascacielos del distrito financiero proyectan su sombra sobre las legiones de homeless que inundan los pasos subterráneos. Y aquí arranca el juego, con un primer set de misiones en las que montar atracos para aligerar la carga del 1% privilegiado. A la izquierda, en la lejanía un familiar letrero gigante de letras blancas marca el horizonte: Vinewood, la meca del cine donde coexisten el éxito, los sueños rotos y los objetivos más dementes de este *GTA V*. Más al sur, Vespucci Beach representa la zona turística por excelencia de LA, rebosante de ganchos para turistas, actividades recreativas donde pararse a tomar un 'preparado de hierbas' en alguno de los soleados garitos surferos que salpican el paseo marítimo.

Es imposible resumir todas estas disparidades sin nada en común. Los Angeles no es una ciudad con una identidad real e inmediata, es un espacio supermodernista, sin contexto o planificación urbana, un desparrame zonal que conforma una monstruosa megalópolis cuyas carreteras -no calzadas, no- funcionan como sumideros antes que como vasos sanguíneos: Los Angeles como ciudad no existe, desde lejos es una ilusión funcional como las terminales de los aeropuertos. Los Santos no sólo es un fiel reflejo de esa realidad, sino la prueba de que Rockstar tenía que encontrar una nueva estructura de juego y dejar de lado su narrativa tradicional. Es el marco el que ha hincado la rodilla del estudio para obligarle a cambiarlo todo.

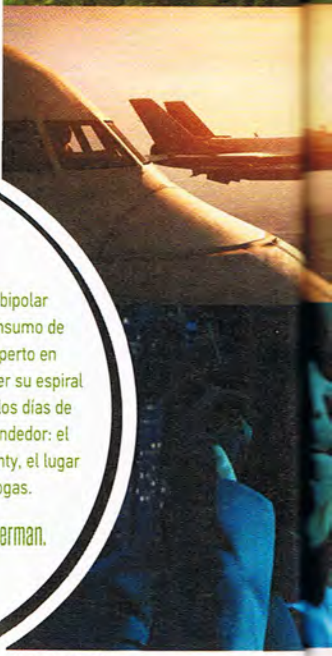
Hasta ahora, a *Grand Theft Auto* le guiaba un enfoque cerrado en el que todo el juego se filtraba por la perspectiva de un único personaje. Con ciertos problemas tonales, como los que pasaba Niko Bellic: de la bajona morriñera de sus diálogos y cinemáticas en los que se dibujaba un tipo de sentimientos cincelados en granito y metralla balcánica a sacar el lanzacohetes en mitad de Times Square. Para evitar estos devaneos morales que afectan a todos los juegos de mundo abierto, Rockstar ha decidido meter tres protagonistas, entre los que saltar de misión en misión. La idea se le apareció a los cofundadores de Rockstar, los hermanos Dan y Sam Houser, cuando estaban diseñando el contenido descargable de *GTA IV*. "En parte lo hicimos por buscar algo completamente nuevo", contaba Dan Houser a *The Guardian* en 2012. "Y en parte porque porque en ese momento estábamos inmersos en los dos episodios de *GTA IV*, y pensamos, 'Oye, los puntos donde se entrecruzan las historias molan bastante, ¿por qué no hacemos todo un juego basado en esto? Puede estar bien, vamos a por varios personajes".



TREVOR
'El Joker'

EL BALA perdida del trío lalalá. Trevor es un bipolar con brutales episodios psicóticos entregado al consumo de narcóticos como quien toma conguitos. Piloto, experto en explosivos, más listo de lo que deja entrever su espiral autodestructiva y ex socio de Michael en los días de vino y vaciar bancos, Trevor también es un emprendedor: el dueño de Trevor Phillips Enterprises en Blaine County, el lugar ideal para pertrecharse de armas y drogas.

Habilidades: Piloto, temerario, Bomberman.



El tono urbano de *GTA V* es radicalmente distinto a esa parodia del mundo gansta noventero que lucía San Andreas. Misma ciudad, distinto juego: adiós a los homies, hola siglo XXI.



ROCKSTAR HA IDO MÁS ALLÁ QUE EN NINGÚN JUEGO DE LA SAGA HASTA LA FECHA, MODELANDO HASTA EL FONDO SUBMARINO DE LA COSTA DE LOS SANTOS PARA BUCEAR, UNA NOVEDAD MUY BIENVENIDA QUE LUCE MÚSCULO TÉCNICO

● Lo único que ha confirmado Rockstar sobre el multijugador es que nuestras crews de *Max Payne 3* estarán en *V*, así que esperamos una ración de modos competitivos/cooperativos que beban de *Kane & Lynch*.

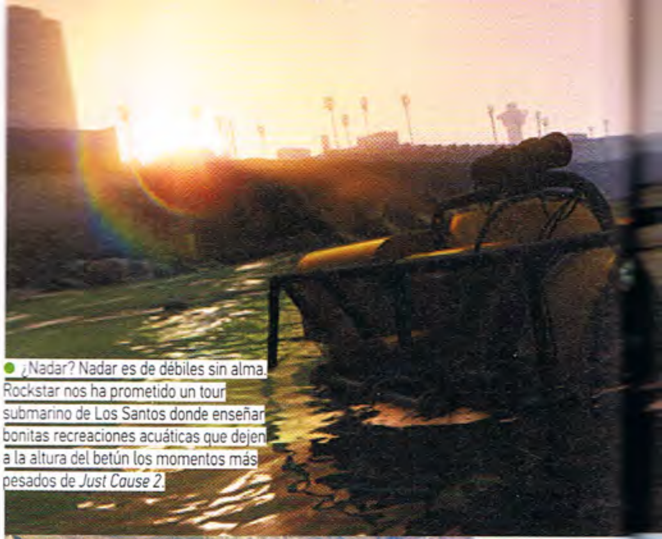






Si nuestro tío protagonista tiene un líder, ese es Michael, un ladrón de bancos retirado que vive rodeado de lujo y famosos en Rockford Hills. El punto de vista de Michael podría ser perfectamente el epílogo de los anteriores protagonistas de *GTA*, la escena tras los títulos de crédito. La antítesis sería Franklin: el protagonista prototípico de *GTA*, el último mono del crimen al que Michael puede educar. Y luego está el comodín que es Trevor, el tarado psicótico que vive al margen de la sociedad y no se anda con hostias. Los tres personajes tienen cada uno sus propios talentos y habilidades específicas, y se unirán a menudo para participar juntos en atracos, otorgando al jugador la posibilidad de ligarse a su favorito o de ir saltando de personaje en personaje. Pero, y esto es bastante más interesante, lo mejor que le dan a Rockstar los personajes es la capacidad de diseminar sus puntos fuertes entre ellos: así, con Michael pueden centrarse en contar una historia crepuscular a lo *RDR*; emplear a Franklin para exprimir lo que han aprendido en los títulos anteriores... Y contar con Trevor como un resorte amoral que represente ese género tan *GTA* que es hacer el cabra y masacrar polígonos.

Cada uno de estos criminales encallecidos contarán con su propia narrativa cruzada, construyendo en sus interacciones varios superatracos de enorme ambición que resuelvan que culminen cada arco argumental. Rockstar ha buscado inspiración en aquel 'Three Leaf Clover' de GTA IV, una de las mejores secuencias de la serie, con la promesa de que cada atraco de *Grand Theft Auto V* irá a más y será más ambicioso que todo lo visto hasta ahora en ningún juego del estudio. La decisión se ha tomado para recuperar a los fans decepcionados por la estructura "de A a B" de la mayor parte de *GTA IV*, pero dejando claro que no significa que vayan a sacrificar la trama. La pretensión de los Houser es que la narrativa y la acción vayan más de la mano que nunca, en vez de necesitar de taxis para dotarse de un mínimo de ritmo, ese cáncer habitual de *IV*.



● ¿Nadar? Nadar es de débiles sin alma. Rockstar nos ha prometido un tour submarino de Los Santos donde enseñar bonitas recreaciones acuáticas que dejen a la altura del betún los momentos más pesados de *Just Cause 2*.





El otro gran problema de *IV* era ese aspecto social tan forzado, con Roman dándote la brasa y las zagalas reclamando que las llevaras a la bolera para desfogar calor eslavo. Aunque el móvil sigue presente como dispositivo clave para iniciar misiones y centralizar el ritmo del juego, Rockstar se ha deshecho de molestias externas. "Puedes tratar con más gente, pero tus principales interacciones serán con los protagonistas", explicaba Houser. "Si llevas a Michael y te apetece jugar al tenis, puedes llamar a Franklin y decirle de quedar. Es la gente con la que vas a vivir la historia principal, resulta normal reforzar lazos con ellos entre misiones, mucho más potentes y atractivos que los que pudieras establecer con Roman".

Queda claro que *GTA V* no tiene mucho amor por su predecesor: adiós al tono mortecino, la monotonía y el cansinismo general de sacar al primo a tajarse; hola de nuevo al lado luminoso de la sordidez cachonda que dibujaba *Vice City*. Eso no quita para que en Los Santos no haya multitud de distracciones ocasionales, con más variedad y cuidado que sus contrapartidas de Liberty City: yoga, tenis, golf y motos acuáticas son parte de las actividades de los ricachos afines a Michael, y eso sin considerar la enorme lista de vehículos por tierra, mar y aire con los que devorar el mapeado.

Rockstar ha llegado hasta el punto (que ya ofrecían otros competidores) de modelar un fondo submarino que explorar en la costa de Los Santos.

Salir de la ciudad sólo abre el abanico: motocross, escalada o paracaidismo son sólo algunas de las propuestas para los amantes de la naturaleza... Y de *Red Dead Redemption*, recuperando ciertas dinámicas que nos sonarán familiares al cruzarnos algún autoestopista o un vehículo accidentado.

Lo mejor es que todo lo que se puede hacer en Los Santos estará abierto desde el principio, sin necesidad de superar misiones para abrir actividades, incluyendo vehículos aéreos y el total del mapeado. La idea es que recorrer los extensos paisajes imprevisibles de Los Santos sea una recompensa en sí misma, reservando los esfuerzos de contenido para la ciudad propiamente dicha. "La única regla era construir una sola ciudad, y



MICHAEL

Ya le conoces. Edad: cuarentón.

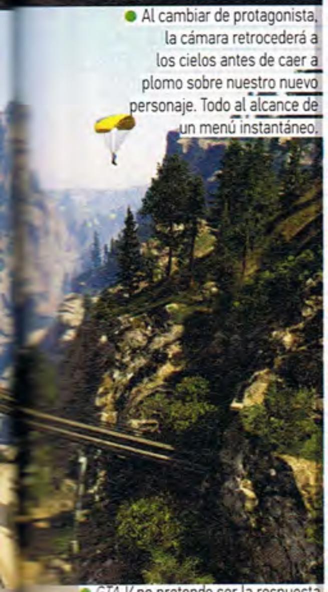
● Este antiguo ladrón de bancos dejó atrás una vida criminal tras un trato con el FBI y vive un retiro dorado en las exclusivas colinas de Los Santos. Disfrutando de lo mejor de la vida por un lado, y la amargura de su matrimonio con Audra por otro. Oh, y dos hijos insoportables, Tracy y Jimmy. La familia perfecta se está comiendo hasta el último dólar de sus días de gloria, hasta el punto de que Michael se ve obligado a volver al crimen para llegar a viejo. Y, por el camino, descubrirá que no se ha sentido tan vivo en décadas. El resto de cuarentones se compran un coche y echan una cana al aire cuando les llega la crisis de la mediana edad. A Michael no le vale nada por debajo de volver a tener un rifle de asalto en las manos y una caja fuerte por reventar entre ceja y ceja.

Habilidades: Líder nato, estratega, tirador experto.





Las misiones dinámicas son herencia directa del Slavaje Oeste de *Red Dead*. Si te descuidas, puede que acabes en mitad de una novela de Cormac McCarthy o de un episodio de *Breaking Bad*.



Al cambiar de protagonista, la cámara retrocederá a los cielos antes de caer a plomo sobre nuestro nuevo personaje. Todo al alcance de un menú instantáneo.

hacerlo bien", como contaba Houser a Game Informer en noviembre. "LA es la ciudad más grande del mundo y para recrearla bien hay que conseguir esa sensación de suburbios agrupados, replicarla por completo". Dentro de esta recreación obsesiva, Rockstar le ha prestado especial atención a cierto distrito angelino.

Hasta ahora, la serie ha sabido coger lo mejor del cine, contando con actores de éxito para sus voces y recreando algunos hitos de la gran pantalla, hasta esas cumbres de *Red Dead* y los momentos ocasionales de *LA Noire*.

Pero los tiempos cambian: Rockstar no quiere que los famosos distraigan la atención de su búsqueda de una narrativa propia. Una de las primeras misiones grupales arranca con el encargo de una agencia gubernamental para secuestrar a un objetivo en un céntrico rascacielos. El jugador tendrá que pilotar un helicóptero y descender hasta el piso correcto, entrar por la ventana y agarrar al objetivo a decenas de metros sobre el suelo. Y cada personaje contará con su rol: Trevor pilota el helicóptero, Michael se encarga del secuestro y Franklin vigila desde una azotea

LAS MISIONES DE GTA V PLANTEAN DISTINTOS ESTILOS DE JUEGO, CON CAMBIO INSTANTÁNEO DE PERSONAJES, CADA UNO CON UN ROL PROPIO, PARA UNOS OBJETIVOS QUE VAN A MÁS TODO EL RATO

vecina con un rifle de francotirador. Con un simple menú radial, podremos cambiar entre cualquiera de los personajes en cualquier momento del evento.

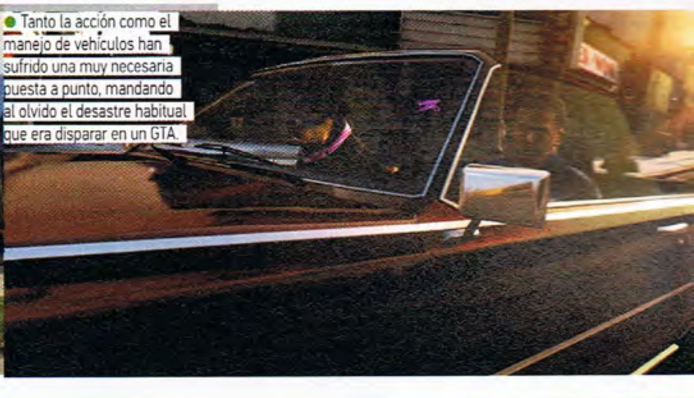
La escena posee una variedad inédita en la serie, subiendo en intensidad en cada punto de la misión, desde la llegada al edificio, el tiroteo subsiguiente y una escapada aérea en la que podremos elegir entre despistar a nuestros perseguidores o tumbarles con plomo. En una sola secuencia, Rockstar ha introducido tres estilos de juego con el ritmo necesario para que la novedad no decaiga. Y todavía está en el aire que este tipo de misiones admitan cooperativo.

Esta perspectiva múltiple combinada con el ruido y la furia características de la serie se aparta radicalmente del esquema oxidado de *IV* y, si Rockstar no nos ha mentido, la misión de ejemplo es el equivalente automovilístico a ir en primera, prometiendo desmelene y revoluciones a tope según avance la trama, evitando en lo posible las misiones de ir a recoger personajes y pasearlos hasta otro punto.

Grand Theft Auto V es el gran golpe de Rockstar antes de que la next-gen les lleve a nuevas fronteras. Mientras, disfrutemos del que posiblemente sea su atraco perfecto.



GTA V no pretende ser la respuesta a la desmesura que han alcanzado los *Saints Row*, pero nos complace ver que tiene un ambiente más jovial y distendido que *GTA IV*. ¿Volverán los jetpacks? Buena pregunta.



Tanto la acción como el manejo de vehículos han sufrido una muy necesaria puesta a punto, mandando al olvido el desastre habitual que era disparar en un GTA.





MUJERES DE ARMAS TOMAR

A DAVID CAGE no le vamos a perdonar NUNCA, pero nunca, ni aunque *Beyond: Two Souls* sea un juego de once, haberse llevado el físico de Ellen Page de la Ellie de *The Last Of Us*. Pero bueno, ya nos hemos acostumbrado a la nueva niña (interpretada por Ashley Johnson, quién sabe si canalizando sus traumas infantiles con el tarado de Kirk Cameron en *Los Problemas Crecen*), y hemos de admitir que la llegada de Tess nos ha dejado un poco con el culo torcido: la actriz que le da vida es Annie Wersching, más conocida como la Reneé Walker que le daba la réplica a Jack Bauer en 24. Mucha mujer nos parece para el pobre Joel (al que da vida Troy Baker). Pero eh, nadie dijo que el postapocalipsis zombi solucionara los problemas de faldas.

Arriba: ¿Toda la civilización desaparece consumida por zombis-hongo e Instagram sobrevive?
Derecha: Elie, hipster ella, quiere demostrarnos que su juego también se apunta a la nueva moda "arcos y flechas" primavera-verano de 2013.



The Last Of Us

CONCEPTO ■ El futuro es una pesadilla devorada por hongos donde los pocos humanos que no sucumben a la plaga se matan entre ellos con los escombros de la civilización.

Naughty Dog da su primer traspiés anunciando multijugador

Aunque nos pongamos cabezones con la nex-gen, lo cierto es que es ahora cuando PS3 está dando lo mejor de sí, y lo único que hace palidecer nuestras ganas de nuevo hardware es la llegada en primavera de *The Last Of Us*. Naughty Dog son los amos y señores de esta generación de Sony, tanto en ventas como en aceptación crítica y podrían haber tirado por cualquier lado con el cómodo colchón que les deparan los *Uncharted*. Incluso tumbarse a la bartola esperando la saca de billetes que ganarían lanzando otro Drake en los primeros día de la futura Play. Por eso, triple salto mortal que supone cascarse una nueva franquicia en el final de una etapa nos parece un movimiento de gente que necesita una carretilla a modo de ropa interior.

La noticia de que el juego contará con multijugador casi nos enfría las ilusiones. Ya saben cuáles son los miedos relativos a este movimiento: retrasos, gasto de presupuesto y recortes del juego principal para meter algo que ni nos encaja ni nos importa. Pero no teman: tanto Sony como Naughty Dog han asegurado que ha sido un segundo equipo el que se ha encargado del aderezo y que el juego principal no ha sufrido un ápice por ello. Bien, porque lo necesitamos. Necesitamos superproducciones que no tengan miedo en adentrarse en temáticas maduras, en momentos espeluznantes y en una violencia tan seca como la escritura de Cormac McCarthy que inspira esta historia entre un tipo quemado y una niña que no sabe que el mundo se había ido a la mierda mucho antes del apocalipsis.

Es curioso: el brete en el que se han metido con *The Last Of Us* es precisamente esa ambición narrativa. El juego no ha provocado expectativas por su jugabilidad, por su diseño de niveles, sino por (aparte de su evidente envoltorio tecnológico, descomunal hasta para venir de los magos de *Uncharted*) sus personajes. Lo que hemos visto de Ellie y Joel nos hace querer saber más sobre su mundo y su historia, más allá del sonido crudo de una tabla abriéndose camino por carne humana que nos paralizó en su presentación. De ahí nuestra decepción por el multijugador: nadie lo ha pedido, nadie lo esperaba y no necesitamos trucos de manos para confiar en este título.

/// Pero bueno, esa tibia noticia ha venido acompañada de otras dos novedades bienvenidas: la primera es que el juego saldrá en primavera, y la segunda que el elenco de personajes no se limita solo al dúo protagonista, cuya dinámica podría agotarse rápidamente si se limitaran a alternar entre la bajona y la huída hacia delante. Poco a poco, el mundo se abre con más detalles sobre su estado actual, ligado siempre al pasado de Joel... Y al de Tess, fuerte presencia femenina que ayudará a contextualizar el antihéroe en busca de redención. El reto está en la línea de la caricatura. Uncharted, como conjunto, funcionaba bien porque era cine palomitero, aventura de sesión de tarde y Nathan Drake un chulito encantador al que la vida ya le da los guantazos necesarios cuando se pasa de listo. Bordear el lugar común o chapuzarse en el topicazo no son problemas cuando tratas una aventura de tintes pulp.

Pero, como ya han señalado unas cuantas voces de la prensa extranjera, aquí Naughty Dog está jugando con materiales dramáticos, más literarios, un terreno en el que los juegos todavía tienen dificultades a la hora de manejar simbolismos y discursos sin que al segundo aparezca un gigante rotulador de subrayado. De momento, mecánicamente hemos visto toneladas de coherencia con la historia que se quiere contar: rapiña, faroleo, survival horror mucho más chungo que el que concibieron los alegres japoneses al diseñar sus pesadillas: el clic de un cargador vacío, las manos de un bastardo rodeándote el cuello y la señal de que aquí el realismo no sólo quiere estar en una mera representación visual: si matar a un tío a golpes no es común, es porque es difícil. Cada escena de violencia pulsa esa tecla de la redención imposible de Joel: él ya está condenado al infierno, incluso cuando intenta salvar lo único que aún merece la pena en este mundo.

> "Tess y Joel han conseguido sobrevivir haciendo lo que los demás no pueden o no se atreven a hacer"
>
> ERIC MONACELLI **NAUGHTY DOG**

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PlayStation 3
Origen: Estados Unidos
Compañía: Sony C.E.
Desarrollador: Naughty Dog
Lanzamiento: 7 de mayo
Jugadores: 1-?

Perfil del desarrollador

Tras años haciendo juegos de mascotitas, con los Crash Bandicoot primero y los Jak & Daxter cuando se dieron cuenta de que el mascoterismo había muerto años atrás, Naughty Dog con Uncharted. Desde entonces, nadan en dinero.

Historial

Uncharted 2 **2009 [PS3]**
Crash Bandicoot **1996 [PSone]**
Way Of The warrior **1994 [3DO]**

Apogeo

Uncharted 2 encontró la clave de PlayStation 3: espectáculo y aventura dándose la mano con el pulso y el dinamismo de los tiempos de PSone.



■ **Izquierda:** No somos muy de impresionarnos con las cinemáticas y el motion capture, pero si Naughty Dog cree que es la mejor manera de contar la relación entre Tess y Joel tampoco nos vamos a quejar. Además, nos da en la nariz que vamos a necesitar pausas narrativas para que la acción no nos quiebre.

EL FUTURO ESTÁ AQUÍ





■ Arriba: Pelirrojas. Torretas. Bichos feos. Escenarios de revista de cómics de los 80. Miren, puede que esto no lo lleve Epic, pero no le falta de nada. Incluso nos llama más que el look Rambo de *Gears 3*.





Gears Of War: Judgment

CONCEPTO ■ Tom Bissell guioniza el último desparrame de People Can Fly, capitanes por un día de la saga estrella de Epic.

Gamberros de la Guerra

Como este es nuestro número de predicciones, vamos a tirar la casa por la ventana: es posible que este juego de People Can Fly (*Bulletstorm*) sea la traca final de Xbox 360, su última exclusiva. Algo bastante adecuado, si consideramos lo que *Gears of War* ha supuesto tanto para Xbox 360 como para esta generación. Las aventuras de Marcus fueron el primer título indispensable de la consola y, de paso, el escaparate del middleware más determinante de esta generación, el Unreal Engine 3. Con los COG por delante, Epic Games disfrutó de una relevancia sin precedentes -tal vez sólo comparable a la de los años de id Software con el motor de *Quake 2*- y por eso nos cuesta contener la lagrimita ante este turbulento y misterioso *Judgment*, que huele a hundimiento y fin de ciclo en su casa madre. Pero también a joyita en potencia delegada en terceros (a lo *Revengeance*), mientras Epic se desmorona entre la marcha de su presidente y la espantada del creador de *Gears*, Cliff Bleszinski.

Tampoco es que a People Can Fly les tiemble el pulso: saben lo que les han puesto entre manos, a pesar de la decepción comercial que fue esa maravilla de pegar tiros en el culo y hacer pinchos morunos con gente, y piensan pasárselo a lo grande. Para empezar, la selección de protagonistas nos atrae más que la de la serie principal: tenemos a Damon Baird, más redneck que una granja de Montana, y a Augustus Cole, cuyo brazo mide más o menos lo mismo que Gabe Newell, con lo que Marcus y Dom se puden quedar tranquilamente en su armario, que ahora nadie mira. También un par de personajes nuevos, pero eh, al lío: ya hemos contado alguna vez que la campaña funcionará cómo una historia marco. A Baird y compañía les llevan a a juicio y durante el mismo jugaremos los flashbacks para descubrir que en realidad son buenos y no cometieron alta traición, blablablá. El punto interesante de todo esto es que podremos tomar

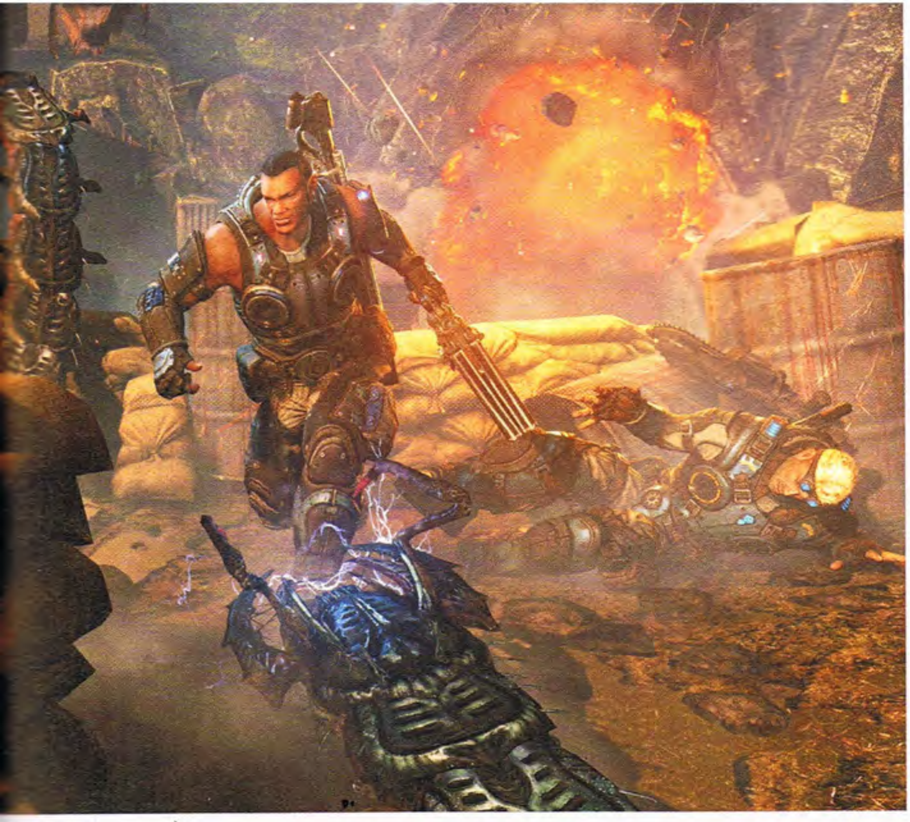
Judgment promete ser el Gears Of War que más vamos a exprimir, y el más frenético de la saga

algunas elecciones durante el juicio (*¡Gears of Ace Attorney!*) pero no tenemos mucha fe en que afecte demasiado a la estructura.

La premisa es coger los mejores hallazgos de *Bulletstorm* y aplicarlos al universo *GoW*. Lo que hicieron los de People Can Fly con aquel juego fue rescatar la última gran idea de los llorados Bizarre (aquel incomprendido y pobremente ejecutado *The Club*) y reintroducir un concepto maravilloso en el pegatiros: el pique. Las puntuaciones, las calificaciones, las estrellitas, llámenlo equis. La idea de jugar una y otra vez el mismo nivel

TOM BISSELL

El gran Bissell es para el que suscribe uno de los mejores críticos de videojuegos de la actualidad. Autor del indispensable y semibiográfico *Extra Lives!* (en el que te habla tanto de *GTA IV* como de su adicción a las drogas, y los puntos en común entre ambos), Bissell ya lleva unos añitos colaborando con Epic, desde que en 2008 publicase un perfil de Cliff Bleszinski en el *New Yorker*. Pero pasar de meter el texto en el libro de arte de *Gears of War* a ser coguionista de su nuevo título es todo un salto para una de las voces más lúcidas de la prensa de videojuegos. Si saben inglés y tienen ocasión, pásense por la web Grantland.com y busquen su nombre.







INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: Xbox 360
País: Estados Unidos
Compañía: Epic Games
Desarrollador: People Can Fly
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1-?

Perfil de Gears

A pesar del triunfo de los *Call of Duty*, la acción pegatiros ha tenido un nombre propio en Xbox 360: *Gears of War*, una saga ultraviolenta, carente de historia, protagonizada por esteroides con patas capaces de expresar filosofías enteras con un solo gruñido. Su mayor aportación al mundo, aparte de sustituir las bayonetas por motosierras, ha sido popularizar el Modo Horda o, lo que es lo mismo: *Gauntlet* Cazurro.

Apogeo

Gears of War 2 tiene el mejor diseño de niveles de esta generación. Un juego donde armamento, enemigos y escenario se dan la mano para crear un reto constante al jugador.

hasta ser el amo de todo lo que muere, con una combinación de precisión, estilo y macarrismo. Niveles concebidos al servicio del espectáculo que emana del jugador antes que de la cinemática y donde el pasillismo no trata de ocultarse, sino que se justifica y redime por su intención arcade.

/// Así, una misión cualquiera vendrá determinada por esas intervenciones en el juicio y por las decisiones sobre armamento y personajes antes de entrar en faena. Niveles arcade unidos por la voz de Baird y determinados por lo que hagamos en ciertos puntos de los mismos. Suena jugoso, ¿eh?

Si unimos el hecho de que las puntuaciones desbloquearán contenido adicional y mejoras, *Judgment* promete ser el *Gears* que más vamos a exprimir. Algo ayuda también el cambio en el multijugador, cuya intención es volverse más frenético y cercano al deathmatch de toda la vida que a ese ejercicio de tortugas con motosierras que hemos tenido hasta ahora. La evolución arranca con la posibilidad de elegir humanos, prosigue dejando atrás los equipos y que cada uno salve su pompis y despega definitivamente con la inclusión de puntos de aparición en los que unirse a la refriega en vez de tener que esperar toda la ronda.

Estos cambios vienen acompañados de una cierta libertad para People Can Fly de acercarlo todo a su terreno: el cambio de armas será instantáneo y contamos con un botón para tirar granadas a ojo. Ahora los COG se mueven con más rapidez y, en suma, todo se acerca más al abuelo de la franquicia, el llorado *Unreal Tournament*. Con un poco de suerte, suponiendo que al juego no le devore el hype de la próxima Xbox, People Can Fly se quedan de herederos de la franquicia.

JAVI SÁNCHEZ



Arriba: Si los nuevos controles de Judgment se llevan al cooperativo, tenemos muy claro que va a pasar mucho tiempo hasta que entremos en el deathmatch, entre campañas y hordas. Sobre todo si los niveles son tan rejugables como los de Bulletstorm.



Arriba: No sé si es cosa nuestra, pero juraríamos que vemos algo más de color y calidez en este Judgment: la luz del sol, los brillos de un rifle de alto calibre estallando un cráneo Locust... No sé, es como más romántico todo, como mucho más íntimo, ¿no?



La primera fecha prevista para el lanzamiento del juego era verano de 2012. Pasó a primavera de 2013. Y ahora con lo de THQ... esperamos que el juego no quede más sepultado que sus sufridos protagonistas.

NI WII U NI MULTIJUGADOR

A 4A Games les honra el (aparentemente) haber renunciado a dos características que a veces se asumen como imprescindibles, solo porque vieron que el resultado no iba a estar a la altura de las espectativas. Una de ellas es el multijugador: empezó a ser desarrollado, pero el equipo acabó por cancelarlo por creer que no estaría a la altura de lo que se estaba construyendo en la campaña para un jugador. El segundo es la multiplataforma: 4A Games está desarrollando para máquinas de potencia comparable, y es por eso que ha abandonado el port de Wii U, que también fue anunciado en su día. Los fans de Nintendo están que echan chispas con las declaraciones del estudio de que la CPU de la consola es, esencialmente, una patata.





Derecha: La ambientación post-nuclear, chamuscada y corroída está lejos del holocausto verbenero que nos han presentados otros videojuegos. Como en la buena ciencia-ficción europea, aquí vamos a sufrir. **Arriba:** Esperamos que esta secuela responda muchas de las preguntas acerca del origen de la hecatombe nuclear... aunque algo nos dice que vamos a recibir más preguntas sin respuesta.





Metro: Last Light

CONCEPTO ■ El regreso del exitoso proyecto de 4A Games abandona la inspiración en una novela previa y toma sus propios derroteros.

La debacle de THQ pone en entredicho la fecha definitiva de salida del shooter

En realidad, no creemos que ni *South Park: The Stick Of Truth* ni el resto de las franquicias de THQ pendientes de concluir su desarrollo tengan graves problemas para ver la luz en algún momento de 2013. Pero en el momento de escribir estas líneas se habla de que nadie está en condiciones financieras de comprar el grueso del catálogo de la compañía, y por tanto, las propiedades de la misma serán vendidas de forma independiente. Conclusión: una vez sean adquiridas (porque, obviamente, lo serán) cada juego puede tener un destino muy distinto.

Metro: Last Light está en una fase muy avanzada de su desarrollo, y por lo que pudimos ver y os contamos en nuestro último número, tiene un aspecto envidiable. El casi maniático gusto por el detalle de 4A Games vuelve en uno de los juegos que mejor aspecto tiene de la presente generación, y podemos asegurar que si en la anterior entrega la atmósfera opresiva, deprimente y oscura de los túneles de metro soviéticos y sus no menos bajoneros exteriores desolados por La Bomba eran su punto fuerte, esta vez la secuela no va a la zaga.

Apenas se tienen detalles sobre el argumeto de esta secuela, pero lo que sí es seguro es que el punto de partida no es la secuela literaria, obra como el libro original de Dmitry Glukhovsky. En el volumen Metro 2034, continuación obviamente muy lineal de la primera aventura, el protagonismo se divide en cuatro focos de atención, algo complicado de llevar a un juego completamente centrado en el modo para un jugador. 4A Games se reunió con Glukhovsky y entre el equipo y el escritor trazaron una continuación de las peripecias de Artyom, el jovencísimo humano que consta como uno de los primeros nacidos en las entrañas del metro ruso y que protagonizó el primer *Metro 2033*. Para ello el equipo se ha ceñido, obviamente, al final más pesimista de los vistos en la primera parte, y no al más luminoso y jovial de ellos. Sin sufrimiento y condenación no hay secuela, parece decir 4A Games.

El equipo también es reticente a explicar cómo la toma de decisiones del jugador va a afectar al desarrollo y a unos potenciales finales "mejores" o "peores". "A la gente le llevó mucho tiempo entender qué sucedía en *Metro 2033*, y entender también el hecho de que no íbamos a señalizar con una bandera cada vez que tuvieras que tomar una decisión," nos contó Huw Beynon, director de comunicación del estudio. "Es una forma más sofisticada de entender el juego que en otros títulos de narrativa no-lineal, donde las decisiones que tiene que tomar el jugador en el transcurso de la trama se entienden como una mecánica del juego." No estamos seguros de entender el alcance de sus palabras, pero lo que parece asegurado es que no nos vamos a encontrar con artificiales divisiones entre caminos buenos y malos a la hora de decidir los derroteros de la aventura, sino que todo se irá presentando de forma más o menos natural ante los ojos del jugador

> "Eliminamos el multi porque sentimos que no haría justicia a lo que estábamos creando en la campaña"
>
> HUW BEYNON 4A GAMES

Tan natural como será la forma de enfocar el avance por los niveles, nos cuenta la gente de 4A Games. Como comienza a ponerse de moda (otra vez) en los juegos de acción, Artyom podrá optar por el sigilo o el ataque directo y frontal para superar los escenarios. La riqueza de los detalles (las bombillas pueden ser desenroscadas para generar sombras, las conversaciones de los enemigos dan pistas sobre cómo ser flanqueados) dejan de ser una cuestión cosmética para convertirse en alicientes jugables de esta secuela.

4A Games también ha invertido tiempo y esfuerzo para que las zonas exteriores al metro planteen desafíos no vistos en la primera entrega: el héroe tendrá que buscar filtros de oxígeno que le permitan sobrevivir en el exterior, y las zonas ya no serán explorables de forma lineal, sino que serán niveles limitados, pero abiertos.

Todo son detalles que siguen sumando, al parecer, enteros para hacer de *Metro: Last Light*, uno de los shooters más particulares y esperados de la temporada. Solo queda esperar que esa temporada sea la de 2013, y no la de 2033.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360, PC
Origen: Ucrania
Desarrollador: 4A Games
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

De currículum corto pero intenso, el pequeño estudio ucraniano vive consagrado a desarrollar una continuación digna y a la altura de su primer y único éxito, *Metro 2033*.

Historial

Metro 2033
2010 [Multi]

Apogeo

La gloria y los elogios llegaron con el primer juego del estudio, el estupendo, atmosférico, aterrador y trepidante *Metro 2033*.



GOD OF WAR: ASCENSION

A Zeus rogando y con el mazo dando



INFORMACIÓN

Formato: PlayStation 3
Compañía: Sony C.E.
Desarrollador: SCE Santa Monica Studio
Lanzamiento: Marzo

Para cuándo leáis estas líneas, la beta multijugador de *GOW: Ascension* habrá dejado de ser un privilegio de unos cuantos para estar al alcance de los suscriptores de PlayStation Plus. Además de resetear las estadísticas de todos los jugadores (por aquello de no dar ventaja a los que ya habían sido invitados a la beta) la actualización incorporará la modalidad Capturar la Bandera, que se suma al ya conocido Favor de los Dioses, el modo que tuvimos ocasión de probar durante las últimas semanas y con las que pudimos comprobar el potencial de un multijugador algo caótico, pero tambien muy divertido.

En la Rotonda [sic] del Olimpo se nos obliga a rendir pleitesía a uno de los cuatro dioses (Ares, Hades, Zeus, Poseidon), aunque nuestra beta simplificaba el dilema: Ares o Zeus. La elección no es gratuita: dependiendo de ella potenciaremos un aspecto u otro de nuestro personaje: Ares es la fuerza bruta y Zeus la magia. Tras un ligero entrenamiento para hacernos con los controles y que hará sentirse como en casa a los fans de Kratos, llega el momento de entrar en harina, en una mecánica que a un servidor le ha recordado a un *Power Stone*, pero en plan peplum sanguinario. Por si no fuera bastante con bregar con otros siete jugadores con muy mala leche, hay que estar atentos a personajes como el cíclope Polifemo, que lejos de adoptar un rol decorativo, se dedica a soltar puñetazos capaces de fundir de una tacada la barra de vida del pobre desgraciado que tenga a su alcance. El sistema de experiencia, los perks, armaduras y armas que podremos desbloquear recuerda irremisiblemente a los COD y similares: las ansias por mejorar tu personaje y vengarte de esos teenagers que te humillan partida tras partida harán que quemes horas y horas de juego, sin que te dés cuenta.

Nos ha gustado mucho el diseño de los escenarios (el Desierto de las Almas Perdidas está dividido en varios niveles, repletos de trampas que podremos activar para acabar con nuestros rivales de la manera más cobarde), pero no tanto la caótica mecánica de los combates, ya que cuando son tres o más los jugadores que entran a la gresca, aquello parece las peleas del poblado de Astérix: solo ves piernas y espadas en medio del barullo, y solo podrás saber si vas ganando y perdiendo por la barra de energía de tu personaje. En poco más de un mes nos reencontraremos por fin con el espartano cabreado. A ver si esta precuela está a la altura de sus ilustres predecesores.

TRIVIA

La trama de *Ascension* se remonta diez años atrás, despecto a los sucesos narrados en el primer *God Of War*, seis meses después de que Kratos matara a su mujer e hija.





Arriba: Al principio los combates te parecerán un tanto caóticos, pero pronto aprenderás a realizar ejecuciones tan hermosas como ésta.











■ Derecha: Spark Unlimited llamó la atención de Capcom tras presentarles la demo de un juego que no llegó a realizarse.





LOST PLANET 3

Spark Unlimited nos habla sobre cómo se ganó la confianza de Capcom

INFORMACIÓN
Formato: PlayStation 3, Xbox 360
Compañía: Capcom
Desarrollador: Spark Unlimited
Lanzamiento: Otoño 2013

Capcom siempre está alerta a la evolución del mercado. Para no seguir el trágico destino de otras legendarias majors niponas, no ha dudado en depositar sus franquicias más populares en manos de occidentales. Todo sea con tal de cautivar al usuario, ya sea de Kioto como de Soria. Recientemente hemos visto cómo el reboot de *Devil May Cry* venía firmado por los ingleses Ninja Theory, y en 2013 seremos testigos del retorno de la saga *Lost Planet*, ahora a manos de Spark Unlimited. ¿Cómo afronta un estudio, que hasta hace poco era sólo conocido por encadenar morcillas (*Turning Point*, *Legendary*), el desafío de desarrollar dos de los títulos más esperados de 2013? games™ habla con Matt Sophos sobre el desarrollo de *Lost Planet 3* para Capcom y *Ninja Gaiden Z* para Tecmo Koei.

¿Nerviosos, por firmar dos de los juegos más esperados de 2013?

Dado que somos dos equipos distintos trabajando en sus respectivos títulos, sólo puedo hablar desde el punto de vista del desarrollo de *Lost Planet 3*, y puedo deciros que la oportunidad de aportar nuestro granito de arena sobre una franquicia tan conocida y respetada como *Lost Planet* es algo tan emocionante como intimidante. Sabemos que existe bastante expectación por parte de los fans de la franquicia, pero también queremos que aquellos que jamás han probado hasta ahora un *Lost Planet* se animen a echarle un tiento y sepan ver en él sus propios méritos, al margen de las anteriores entregas.

¿Por qué dos prominentes sellos japoneses se han aproximado a vosotros para que os hagáis cargo de dos de sus franquicias?

Creo que la razón por la que Capcom confió en nosotros -aunque no quiero poner palabras en boca de nadie- es que desde el principio fuimos sinceros a la hora de decir qué nos gustaría conservar de las anteriores entregas y qué nos resultaba un engorro. No queríamos dedicarnos a asentir con la cabeza durante las primeras reuniones con Capcom. Sabíamos que nos esperaba un trabajo duro, y queríamos ser honestos sobre nuestras metas y nuestras espectativas, desde el primer minuto.

¿Cuál es el secreto para trabajar con éxito con un sello japonés?

No es sencillo de explicar. Hay que mantener un diálogo abierto y honesto con ellos. Echar abajo las barreras en la comunicación también es esencial. Por suerte, nuestro productor por parte de Capcom, Andrew Szymanski, trabaja en la oficina de Tokio y habla un japonés muy fluido. Gracias a él hemos podido comunicarnos con los japoneses a la perfección. Y por supuesto, todo depende de la personalidad de la gente implicada en el desarrollo, tanto la gente del sello que te contrata (Capcom) como el grupo de programación externo (nosotros). Es como una receta: puedes tener los ingredientes correctos, pero no sabes cómo resultará el plato hasta que llevas tiempo cocinándolo.

> "Capcom confió en nosotros porque fuimos sinceros desde el principio"
> MATT SOPHOS, SPARK UNLIMITED

¿Hasta qué punto habéis metido mano en la dirección de *LP3*? ¿O ha sido un simple encargo?

No, ha sido mucho más. Trabajamos con Capcom desde el primer minuto. Oguro-san y



Izquierda Acertar en la parte naranja del bicho siempre ha sido la clave en los *Lost Planet*.







otros componentes de Capcom nos visitaban cada pocas semanas, nos sentábamos alrededor de una mesa y marcábamos la dirección que debería llevar el juego. Aprendimos cosas de ellos y ellos de nosotros. Nos dieron bastante cancha a la hora de contar la historia, de aportar el toque occidental a la mecánica del juego, pero siempre nos asesoraban para no salirnos del camino, para no perder el toque Made in Capcom.

Como desarrolladores externos… ¿Notásteis alguna falta de libertad a la hora de trabajar con una franquicia ya establecida?

Aunque hemos disfrutado de cierta libertad, cuando uno recoge una franquicia tan consolidada como *Lost Planet* debe ser consciente de que encontrará ciertas limitaciones. Es como si se marcara una línea en el suelo y te dijeran: "todo lo que está en este lado encaja con lo que se espera de un *Lost Planet*. Lo demás hay que desecharlo".

¿Qué aspectos componen el núcleo de la franquicia *Lost Planet* y qué elementos teníais la esperanza de poder mejorar?

Hay muchos aspectos y detalles que unen a *LP3* respecto a los anteriores capítulos de la franquicia. Desde criaturas conocidas a la climatología adversa que aparecía en la primera entrega. Esencialmente, nuestro objetivo ha sido ofrecer a los jugadores una experiencia totalmente inmersiva con una mecánica variada y divertida. Al adentrarnos en una precuela nos surgió la oportunidad de contar una historia más personal y saltar de los pequeños (y armados hasta las tuercas) Vital Suits de *Lost Planet 1* y *2* a algo más grande y "manual". Queríamos centrarnos en la historia de un hombre, obligado por las circunstancias a trabajar en un planeta que trata de matarle en todo momento.

Legendary y *Turning Point: Fall Of Liberty* no fueron bien recibidos por la crítica. ¿Cómo reaccionásteis ante ello? ¿Creéis que los fans de *Lost Planet* y *Ninja Gaiden* os están esperando con el cuchillo en la boca?

Entiendo a la perfección a los fans más hardcore de *Lost Planet*, cómo están conteniendo el aliento a la espera del lanzamiento del juego. Pero espero que los usuarios entiendan que un estudio independiente siempre está en contínua transformación. Especialmente un estudio que ha tenido bajas, ha reducido su tamaño y ha luchado panza arriba para sobrevivir. El equipo que hizo aquellos juegos no es el mismo equipo que ha hecho *Lost Planet 3*. En esta industria un desarrollador es tan bueno como su último juego, así que estamos trabajando duro para que *LB3* sea algo memorable. Spark Unlimited ha tenido momentos buenos y otros malos. Contar con Capcom como socia y tener la oportunidad de trabajar en este juego nos ha permitido crecer tanto como equipo como estudio.



INFORMACIÓN

Plataformas: Mac, PC
Compañía: Electronic Arts
Desarrollador: Maxis Emeryville
Lanzamiento: Marzo

SIMCITY

● DURANTE MÁS de dos décadas, EA nos ha dado las herramientas para construir, expandir y mantener una ciudad. Ahora van a poner nuestra ciudad en el mapa e incluir en las ciudades construidas por otros usuarios. El sueño de Will Wright, como nunca lo imaginaste.



INFORMACIÓN

Plataformas: PS3, Xbox 360
Compañía: Electronic Arts
Desarrollador: Visceral Games
Lanzamiento: 7 Febrero

DEAD SPACE 3

● *DEAD SPACE 2* fue sin duda uno de los mejores exponentes del survival horror de los últimos diez años, así que las expectativas hacia esta secuela enfocada al cooperativo se han disparado hasta la estratosfera. Para hacernos una idea, Visceral está desarrollando el hermano sci-fi de *Kane And Lynch*. O eso dicen.



INFORMACIÓN

Plataformas: 3DS, Wii U
Compañía: Capcom
Desarrollador: Capcom
Lanzamiento: Marzo

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

● LA TEMPORADA de caza arranca de nuevo, y no la afrontarás en solitario. Con juego cooperativo local entre Wii U and 3DS, y la oportunidad de llevarnos los datos de la partida de una a otra, las posibilidades nos abruman.





■ **Arriba:** El multijugador solo será local. No nos incordia demasiado, porque tampoco vemos posible hacer una mecánica que funcionara bien On-line. **Abajo:** Miyamoto dejó caer en el E3 que Olimar y Louie harían una aparición en el juego, pero no dijo bajo qué condiciones. Por ahí se dice que este cuarteto es un equipo de rescate en su busca.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1-4

Perfil: la estrategia en consolas

Siempre se ha dicho que el género está atado a la precisión del ratón y el teclado, y solo recientemente algunos se han atrevido con RTSs en consola. *Pikmin* demuestra que puede funcionar si se diseña con el mando en mente.

Historial: estrategia en consolas

El Señor de los Anillos: Batalla por la Tierra Media II
2006 [Multi]

Pikmin 2
2004 [GameCube]

Cannon Fodder
1993 [Multi]

Dune II: Battle For Arrakis
1992 [Multi]

Apogeo RTS

EA ha sido siempre la más atrevida y ha lanzada durante años secuelas de Red Alert que dejan claro que el género puede jugarse bien en consola.

PIKMIN 3

CONCEPTO ■ Wii U es una plataforma perfecta para que aterrice una secuela de Pikmin.

El poder de los bichos con cabeza de flor

En este temprano momento de la vida de Wii U, donde la mayoría de juegos third-party se contentan con usar la pantalla extra del mando como un minimapa nada mini, la responsabilidad de demostrar que el cacharro sirve de algo es de Nintendo. Y es que es un largo camino, la verdad. Si ya costó a muchos adaptarse al curioso sistema de botones del mando de GameCube, no resulta extraño que la ventana de lanzamientos iniciales de Wii y DS no fueran mas que pruebas de concepto vendidas a precio de juego completo. Y del mismo modo, muy pocos han conseguido que 3DS sirve de algo más que para crear migrañas. Por eso, una vez más, la compañía japonesa tiene que sacarse un as de la manga con el que mostrar al mundo que su consola tiene unas características propias e inimitables. Pues *Pikmin 3* no es ese juego.

No negamos que pueda ser un gran juego, aún no lo hemos jugado en tanta profundidad; o que no sea capaz de aprovecharse de la potencia extra del nuevo hardware, porque esto desde luego sí parece conseguirlo; pero muy poco de lo mostrado se sumerge en las posibilidades del mando de Wii U, algo que





extraña casi tanto como que Nintendo esté contenta con que los jugadores sigan usando sus Wiimotes. El GamePad se puede usar, pero su funcionalidad es tremendamente limitada, y ya resulta imposible no gruñir tras ver que por enésima vez aparece un mapa en el mando.

Corramos un tupido velo y hablemos de los protagonistas. Olimar y Louie parecen haberse retirado, dejando cuatro nuevos personajes que pueden alternarse libremente. Que capitán y ayudante pelearan juntos en *Pikmin 2* fue la novedad más importante respecto al original, permitiendo tácticas más propias de los RTS y añadiendo el doble de profundidad al combate. Para evitar volverse más simple, Nintendo ha introducido bastantes nuevos tipos de pikmin para intentar que hasta el más veterano se sorprenda de nuevo. Ya se han mostrado dos de ellos, los pikmin de roca, perfectos para tumbar obstáculos; y los pikmin magenta, que puedan volar; pero aún cabe esperar unos cuantos más de cara al juego final. Es curioso que los morados y los blancos de *Pikmin 2* no hayan 'brotado' todavías, pero Nintendo ha asegurado que estarán ahí, en alguna parte del juego.

/// Por mucho que queramos ver algunas de las geniales ideas para usar el mando que ya se han visto *Nintendo Land*, aún hay margen para que este juego sorprenda, en parte gracias al fantástico mundo, que por primera vez estará en HD, como todo juego de Nintendo en esta consola. El trabajo artístico y técnico alrededor del juego se nota muy cuidado, y esto abre esperanzas de ver cosas realmente maravillosas en un futuro, cuando las compañías hayan cogido el truco a la consola. Por ahora, tendremos que quedarnos con *Pikmin 3* y detalles tan hermosos como que un rayo de luz se refleje en el agua y de más brillo a las hojas. Además, que esos pequeños tíos con flor ahora podran hacer grupos más numerosos, y la potencia extra permite darles más carácter a sus gestos y actitudes, creando nuevos lazos que se destruyen cuando un bicho se los zampa de mediamañana. Este cariño es tramposo, porque hace olvidar que solo estás dando órdenes a un ejército de plantas con ojos.

> "Resulta imposible no gruñir tras ver que por enésima vez aparece un mapa en el mando"

Por mucho que amemos Pikmin, que no es poco, tenemos sentimientos encontrados. *Pikmin* es la IP menos vendida de Nintendo, y esta necesita de un juego muy bueno y muy grande para que la consola cale, un *Zelda* que haga uso del mando para resolver puzles, un *Metroid Prime* con escaneado dentro del mando, pero en su lugar tiene a *Pikmin 3*, que no hace demasiado uso del mando. Esperemos que Nintendo se esté guardando lo gordo y dé una sorpresa con el juego, porque si no...

Abajo: Desde las pictóricas planicies hasta los extraños y enormes insectos que lo habitan, el mundo de *Pikmin* se ve en HD tal y como lo habríamos imaginado.





YENDO MÁS ALLÁ

CLARO, SI es verdad que el juego parece más de lo mismo, y no anda muy lejos de la realidad. El juego es un Pikmin, pero contiene suficientes mejoras y añadidos que lo vuelven infinitamente más fluido que los otros dos. Hay nuevos tipos de tropa y más opciones de agrupación que le confieren mayor profundidad estratégica, mientras que nuevas habilidades como las fintas ayudan a evitar muertes absurdas. El combate también es más profundo, gracias al añadido de puntos flacos en los enemigos más grandes, así como una aproximación dividida en la que algunos pikmin rendirán mejor en función del terreno o el enemigo. Hay incluso cambios estructurales, como las repeticiones al final del día, que pueden ayudar a mejorar y a conocer el territorio desde otro punto de vista.









■ **Abajo:** Los modos deathmatch están integrados en el mismo mundo, pero se juegan de forma separada al resto de la aventura. Como parada en el camino, no están del todo mal. Del mismo modo, hay eventos que pueden organizar los jugadores para cumplir misiones especiales aparte, como derrotar a un monstruo especial muy, muy difícil.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Origen: EE.UU.
Compañía: Trion Worlds
Desarrollador: Trion Worlds
Lanzamiento: Abril
Jugadores: 1-64

Perfil del desarrollador

Los profanos del MMO seguimos pensando que el género intenta desbancar al *WOW* como rey del género, pero no: los nuevos MMO abandonaron, rendidos, esa pelea y ahora quieren atraer usuarios que no quieren pagar suscripción. Trion captó esto rápido con Rift y ahora quieren ir mucho más allá.

Historial

Rift
2010 [PC]

Apogeo

El reto de coordinar dos equipos de guionistas, per se, ya es apoteósico.

Defiance

CONCEPTO

■ Misiones, loot y bichos para arrasar con muchas armas. Eso suena a que...

...se han inspirado un poquito en la mecánica de Borderlands

La industria del videojuego está ya en un punto en el que las compañías no saben qué hacer. Las nuevas consolas están casi están aquí, con Wii U adelantada a su tiempo, y las mejores apuestas son la mayoría sobre seguro. Así que está bien que algunos intenten cosas disparatadamente diferentes, incluso si solo es por llevar la contraria. ¿Un Shooter MMO que tiene detrás una serie, o viceversa? Olé los [BEEP] toreros de esta gente.

Evidentemente, esto trae numerosos problemas. ¿Y si me gusta la serie pero no el juego? ¿Y si se cancela? ¿Estaré obligado a seguirla para enterarme de ciertas cosas del juego? Si tenemos en cuenta que la serie se emitirá desde abril de 2013 en SyFy, canal de pago que en España está más bien poco arraigado, estas inocentes preguntas no son moco de pavo. Y tampoco sabemos si esto es una nueva *Battlestar Galactica* que creará una comunidad enorme de fans o un pufo. En cualquier caso, estamos aquí para hablar del videojuego, que a todas reglas parace un acercamiento de mundo abierto y On-line a lo que ya ha conseguido hacer *Borderlands* en... un mundo abierto con modo On-line cooperativo. Claro, *Defiance* es un MMO







■ **Arriba:** Los efectos de área y el tipo de daño de las armas es un componente fundamental del juego, y algo muy a tener en cuenta a la hora de elegir equipamiento. Los efectos son los típicos, veneno, fuego, electricidad, etc. y algunos enemigos tienen resistencias específicas. Del mismo modo, existen diferentes escudos con diferentes propiedades. Sí, sí, lo se, todo está sacado de *Borderlands*.

en toda regla, con lo que eso supone: misiones a punta de pala y a la vuelta de cualquier esquina, un muy superior factor de cooperación y competición entre jugadores, incluso dentro de misiones del juego, una historia que debe vivir de la mano de los eventos aleatorios que pueblan esta mundo a lo *Mad Max* de vehículos, carreteras devastadas, mutantes y monstruos y alienígenas que, uno, se cargaron la Tierra y, dos, con los que hay que convivir mientras se reconstruye el planeta poco a poco.

Pero nuestra labor es más destructiva que constructiva. En la primera misión que nos encargan, debemos diezmar a unos mineros mecánicos rebeldes que se creen que podían llevar libremente su mina. Rifle de francotirador y habilidad de invisibilidad en mano (ejem, *Borderlands*, ejem), nos liamos a tiros junto con otros cuantos jugadores hasta que, tras conquistar puntos calientes y desbloquear unos cuantos ordenadores, ganamos. Mecánica pura y dura de MMO aderezada con tiros, habilidades y una ocasional huida en quad hasta el siguiente punto del mapa. Claro que, mientras me dirigía a tal punto, un manchurrón rojo plagó el minimapa: evento de Arkfall. Estos sucesos aleatorios no son sino invasiones de monstruos alienígenas gigantes que se deben abatir entre todos los jugadores del servidor. Y se nota, no solo en la bajada de frames de la PlayStation3, que aún pueden solucionar, sino por la cantidad de gente, muy superior a la que había en la misión de la mina y que deja claro que se distribuirán los jugadores según convenga dentro del propio servidor. Nada malo, porque pelear con tantísima gente era un lío y demasiado fácil: el monstruito gigante no duró ni cinco minutos. Esperamos que más adelante estas luchas se alargen horas, porque si no... Una vez acabado el bicho, ¿qué? Se puede seguir con la misión, se pueden cazar monstruos libremente, se pueden hacer carreras contrarreloj, hacer misiones secundarias de los demás personajes de la historia... No le falta de nada al juego, salvo quizá un poco de variedad en los objetivos de las misiones principales.

"Los eventos de Arkfall son aleatorios, pillan por sorpresa y reúnen a cientos de jugadores"

Y entre misión y misión, loot y mejora del personaje. A lo bestia. Las clases no están determinadas por árboles y es posible incluso alternarlas y probar los poderes exclusivos, que estos sí son solo propios de dicha clase. Las armas se encuentran a miles y pueden ser tanto una escopeta con daño biológico hasta una pistola con efecto curativo hasta un rifle con daño explosivo. Hola de nuevo, *Borderlands*.

Oh, ¿y el modelo de pago? Se pagará por copia de juego, pero no habrá suscripción mensual. Pero lo que habrá son objetos, armas y habilidades -estas últimas, solo por tiempo limitado- que se pueden comprar con 'bits', la moneda ficticia del juego que probablemente solo podrá adquirise soltando pasta del mundo real. Todo lo que rodea al proyecto transmedia de *Defiance* parece sujeto con hilos muy finos, pero la fórmula del MMO es atractiva y puede funcionar.

BRUNO LOUVIERS

■ Abajo: ¡UNA ALIEN PELIRROJA! Irisa aparecerá poco en el juego, y normal, porque es la coprotagonista junto a Nolan de la serie de televisión.





TU CARA ME SUENA... ¿SALES POR LA TELE?

ALGO QUE mucho se preguntan es cómo funcionan simultáneamente una serie y un juego, en el mismo mundo e incluso con personajes entreconectados. En Trion nos aseguraron que era posible ver personajes de la serie en el juego y que habría grandes eventos compartidos, e incluso que grandes sucesos del juego podrían influir en la serie. A su vez, puede haber misiones encargadas por personajes del juego o menciones a eventos del juego dentro de la serie. Otra posibilidad es que un personaje que abandona la serie durante una temporada aparezca en el juego. Las posibilidades de este experimento transmedia son muy variadas.





METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES

¿Hideo Kojima o Joakim Mogren?

Si en algo es un maestro Hideo Kojima, además de en fotografiar platos de comida para su twitter, es en alimentar el HYPE (así, en mayúsculas) que acompaña a cada uno de sus nuevos proyectos. Aún no se habían apagado los ecos de la demo del Fox Engine con la que puso patas arriba el PAX 2012, cuando el pasado diciembre la audiencia de los premios VGA asistía perpleja al teaser de presentación de *The Phantom Pain*. Un juego del que nadie había oído hablar hasta la fecha, obra de un ignoto equipo sueco llamado Moby Dick Studio. Sus tres minutos contados bastaron para desatar la histeria entre los fans de Kojima. En el momento de escribir estas líneas, ni Konami ni Hideo han soltado prenda, pero es evidente que estamos ante la penúltima artimañana promocional de *MGS: Ground Zeroes*. El manco protagonista del tráiler lleva la barba y la bandana característica de Snake, los gráficos recuerdan sospechosamente a la anterior demo del Fox Engine y el nombre de pila del CEO del estudio, Joakim Mogren es un anagrama de Kojima. Y ojo, sólo mencionamos los tres guiños más evidentes. La Red hierve con referencias aun más delirantes (que sitúan la acción en África, basándose unicamente en la raza de los perros que ladran tras las vallas). ¿El tipo con cara de pasa es Volgin? ¿El que aparece en medio de las llamas es Psycho Mantis? ¿Por qué Chico lleva una salida de cascos en el pecho? ¿Será estéreo? Multitud de preguntas a las que encontraremos respuesta en los próximos meses, si se cumplen los pronósticos y *MGS: Ground Zero* (o *Phantom Pain*, o *Project Ogre*, o como se llame) llega finalmente a las tiendas a finales de 2013.

Desde Konami juran y rejuran que llegará a las plataformas actuales, aunque la demo del PAX corría sobre un PC muy petadito y albergamos serias dudas de que lleguemos a ver semejante derroche gráfico en PS3 o Xbox 360. Ya habrá ocasión de comprobarlo en el próximo E3, donde el juego de Kojima se convertirá en una de las doncellas más cortejadas por uno y otro fabricante, con tal de demostrar el potencial de sus sistemas (tanto los actuales como los que llegarán en 2014). De momento, lo que más ilusión nos ha hecho (además del irresistible mal rollo que transmite esa prótesis setentera) es la posibilidad de llamar, en cualquier momento, a un helicóptero, y dotarle de la música que queramos. En la demo se marcaron un Wagner a lo Apocalypse Now. Nosotros apostamos por algún éxito de El Fary. Mercenario sí, pero con clase.

INFORMACIÓN

Formatos: PlayStation 3, Xbox 360
Compañía: Konami
Desarrollador: Kojima Productions
Release: Final 2013



TRIVIA

Después de estar paralizado durante unos años, Kojima anunció el pasado verano que el proyecto para llevar *Metal Gear* al cine vuelve a estar en marcha.



INFORMACIÓN

Plataformas: PC, PS3, Xbox 360
Compañía: 2K Games
Desarrollador: Irrational Games
Lanzamiento: Principios de 2013

BIOSHOCK INFINITE

¿Quién ya no vive en una piña debajo del mar?

Por mucho que respetemos y disfrutemos del cinematográfico chorreo de información del *GTA V* de Rockstar, los trailers de este simulador criminal nos plantean, como diría el doctor Repronto, muchas preguntas. La principal: ¿cómo se juega? Es la diferencia primodial entre Irrational y tantos otros desarrolladores modernos. El equipo de *BioShock* sabe que una mecánica de juego interesante y original se vende mucho mejor que bandas sonoras preñadas de chunda-chunda y cinemáticas que no se entienden. Por eso, desde que se mostró por primera vez, *BioShock Infinite* ha estado en las listas de los juegos más esperados de 2013.

Cambiando el mar por el cielo, *Infinite* nos lleva a Columbia, una ciudad construída en las nubes en la que algo ha ido mal. Pero no "mal" como en Rapture; la plaga que ha echado a perder esta ciudad es de origen político, y hay varias facciones enfrentadas por el control de este aparatoso monumento al excepcionalismo americano. Del mismo modo, sus habitantes son adictos al poder, al patriotismo y al Sueño Americano tanto como a alguna que otra sustancia ultraterrena. El conjunto se redondea con unos cuantos análogos de los Big Daddy creados más como muestra del progreso científico de América que como guardaespaldas enloquecidos. Pero claro...

También han caído comparaciones entre los Plásmidos y Tónicos del original y los Vigors y Nostrums de *Infinite*. Aunque se parecen en cuanto al concepto y a nivel jugable, funcionan de forma levemente distinta. Ya no hay que preocuparse por las existencias de Eve, ya que los poderes ganados mediante Vigors se miden en cargas, en viales recargables a lo largo de la aventura. Más interesante, de hecho, es que no hay equivalente del Banco de Genes: tras usar un Vigor o un Nostrum sus efectos serán permanentes, lo que permite a los jugadores decidir desde el principio qué matices tendrá su versión de Booker DeWitt.

Como resulta obvio ya en los primeros vídeos, será Elizabeth quien reciba la mayor parte de atención. La potente co-protagonista femenina está inmersa en el corazón de la guerra civil de Columbia (de un modo que nos recuerda a los planes de Handsome Jack en *Borderlands 2*): cada facción quiere usar los poderes de Elizabeth en su beneficio. Aunque esté enteramente controlada por la IA, podrás combinar tus habilidades con las suyas. Por muy bien que suene, Irrational tendrá que llevar cuidado para no convertir el desarrollo del juego en una mera sucesión de misiones de guardaespaldas.

Aparte de su fascinante arquitectura y su esplendor científico con toques retro, lo más fascinante de Columbia es la ruptura espacio temporal que la atraviesa. Elementos del pasado y el futuro se combinan en un escenario de principios de siglo que sugiere interesantísimas posibilidades temáticas y jugables. Esperamos que el resultado sea lo que aparenta: uno de los bombazos de primeros de año.

TRIVIA

Infinite estuvo en desarrollo un par de años en Irrational Games bajo el título 'Project Icarus', antes de que se supiera que en realidad era una secuela de *BioShock*.





Abajo: No hay nada tan aterrador como el clon animatrónico de un presidente norteamericano disparando artillería pesada mientras anda lentamente hacia ti.





FUSE

La típica tecnología alienígena que funciona

Está claro que el trabajo de Insomniac en *Fuse* parte de la firme decisión de tomar unos cuantos riesgos. El principal es el de lanzar un juego eminentemente multijugador, que a diferencia de sus *Resistance* (solo con tímidas incursiones en el multi) o los *Ratchet & Clank* (también con multijugador muy puntual, pero claramente orientados al juego en solitario) no tiene sentido sin el trabajo en equipo. Para ello, el estudio ha elaborado un complejo sistema de armamento (y un árbol de habilidades que, eso sí, aún no ha sido mostrado con detalle) que funciona como una división en clases para los cuatro personajes protagonistas. Es decir, *Fuse* practica la separación de características de los personajes propio de las campañas de los shooters, pero usa precisamente esa excentricidad en la descripción de los héroes para que funcionen como clases y cada jugador escoja a uno según su estilo de juego.

Por otra parte, el juego no renuncia a las señas de identidad del estudio: las mencionadas pequeñas excentricidades en la definición de los personajes es sello de los creadores de *Ratchet & Clank*. Y de esta franquicia (curiosamente, *Fuse* parece tener más de esta estupenda saga plataformera que de la más realista *Resistance*) parece heredar el gusto por las armas disparatadas. De hecho, esa es la base del juego: el *Fuse* del título es un material de procedencia alienígena que da energía a artillería tan estrafalaria como el rifle de singularidad (que encadena agujeros negros) o un fusil de francotirador que también dispara plasma incandescente. Estas armas son el núcleo del juego: son las que dan carácter a los personajes y las que definen un estilo de juego sigiloso, sanador o demoledor, por ejemplo.

Con decorados que permiten la planificación de ataques y estrategias mutantes y desde múltiples frentes y un acabado gráfico acorde con las filigranas a las que nos tienen acostumbrados en Insomniac, *Fuse* es un leve desvío de lo que cabría esperar en estos tiempos tan poco amigos del riesgo para un estudio que ha generado un par de franquicias exclusivas y multimillonarias. Aunque desde el estudio se asegura que el juego también podrá disfrutarse en solitario, está claro que la auténtica chicha y profundidad de *Fuse* va a estar en el cooperativo. Lo celebraremos a tiros, claro.

INFORMACIÓN

Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360
Compañía: Electronic Arts
Desarrollador: Insomniac Games
Lanzamiento: Marzo 2013

> "Con Fuse aspiramos a llegar a más gente, a quienes no han visto nuestros otros juegos"
> TED PRICE, INSOMNIAC



■ Abajo: El armamento del juego condicionará no solo las estrategias de combate, sino también el tipo de personaje que controlas.



TRIVIA

Insomniac presentó Fuse en el E3 2011 bajo el título Overstrike, para Xbox 360 y con una estética más cercana a los dibujos animados.







■ Arriba: Los puzles son bastante básicos, pero encontrar las piezas necesarias para resolverlos suele llevar más tiempo. Los fantasmas son muy dados a esconderlas por ahí. Abajo: Linterna arcoiris sirve para descubrir partículas invisibles que componen otros objetos y que se han visto alteradas por la naturaleza fantasmal de los escenarios.





HOMENAJEANDO A LUIGI

HUBO UN momento en el que Luigi, por no tener, no tenía ni nombre. Era la versión alternativa de Mario para el segundo jugador. Con los años, y la necesidad de crear una figura más icónica de Mario -un Mario verde crearía confusión- se fue diferenciando cada vez más de su hermano. En primer lugar, por su mayor altura y sus habilidades: en *Super Mario Bros 2* podía mantenerse en el aire un rato, por ejemplo. Lo mismo en el remake de DS de *Super Mario 64*. Más adelante, su puesto como ente propio dentro de la saga se iría puliendo, siempre como personaje seleccionable en los juegos de Mario, hasta que llegó Game Cube. Luigi's Mansion es un juego enteramente dedicado al personaje de Luigi, a sus fobias, a su forma de ser y a su modo diferente de acercarse a la aventura. *Mario & Luigi* también es un ejemplo de la importancia que ha ganado: es el coprotagonista, no el segundón.

Luigi's Mansion: Dark Moon

CONCEPTO ■ El quinto cazafantasmas tira de humor, graficazos y nuevos fantasmas para contentar a los fans que llevan años pidiendo una segunda parte.

"¿A quién vas a llamar?"

A mí *Luigi's Mansion* me voló la cabeza desde que lo metí en mi GameCube. En primer lugar, era un juego en disco sin tiempos de carga; más bien, con ellos muy bien camuflados. En segundo, era Luigi protagonizando un juego. Años y años de jugar con el "Mario verde" iban a acabar por fin gracias a un juego con una propuesta tan diferente que solo podía ser odiado y amado a partes iguales. En Nintendo se tomaron con calma el tema de darle una secuela, y parece que todo tiene que ver con los prototipos desechados para GC: en un principio, la consola iba a contar con una pantalla 3D. Sabiendo este dato, es fácil comprender por qué el juego saldrá para 3DS.

Y del mismo modo que el primer juego me dejó flipado con sus entornos oscuros, cómicos y llenos de toques Nintendo, *Dark Moon* se gasta el mejor apartado visual que se ha visto en una 3DS y no tiene nada que envidiar a su antecesor. Los cinco niveles que pude probar, y que me llevaron un par de horas, no os creáis, estaban ambientados en otra mansión, por lo que no sabría decir cuánto va a innovar el juego en sus escenarios. Eso sí, todo lo que vi estaba tratado con mimo y pensado para interactuar con ello: ya fuera una alfombra con una esquina levantada, signo de que había algo debajo, o un interruptor semioculto tras un montón de telarañas, el juego dejaba caer que la obsesión por el detalle es una de las metas a tener en cuenta.

Su desarrollo, sin embargo, no solo ocurre en la susodicha mansión. Cada pantalla dentro de ella se corresponde con un objetivo, y una vez lo hemos cumplido, somos extraídos de la casa con ayuda de la tecnología del majareta del profesor Elvin Gadd, que

> "El juego gasta el mejor apartado visual que se ha visto en 3DS, no tiene que envidiar a su antecesor"

está cómodamente sentado en su laboratorio. Sí, este particular Rompetechos metido a científico también regresa en la secuela y es quien va dándonos los diferentes ítems con los que podremos explorar los espacios y, claro, abatir fantasmas, que de esto va la cosa al fin y al cabo. Las primeras misiones, de hecho, giran sobre la recuperación de su tecnología: primero la aspiradora que nos ayuda a capturar fantasmas, luego la linterna que los asusta y, por último, una linterna que es capaz de hacer aparecer objetos invisibles, como puertas o ítems. Esta última, que es una novedad del juego, ayudaba a que la exploración de la mansión







INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: 3DS
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil de Luigi

Ser el hermano de Mario debe ser duro, porque te convierte automáticamente en el segundón más famoso de los videojuegos. Y si te retratan siempre como un cobardica llorón, peor aún. Pero *Luigi's Mansion* fue una propuesta fresca que estrenó GameCube por todo lo alto. Eso es un honor, me diréis que no.

Historial

Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser
2009 [DS]

Luigi's Mansion
2001 [GC]

Super Smash Bros.
2002 [GC]

Super Mario Bros.
1985 [NES]

Apogeo

Por mucho que protagonice un juego, quiero creer que el mejor momento de Luigi se da en los Smash Bros: sacudir, humillar y ganar a su hermano Mario en singular combate.

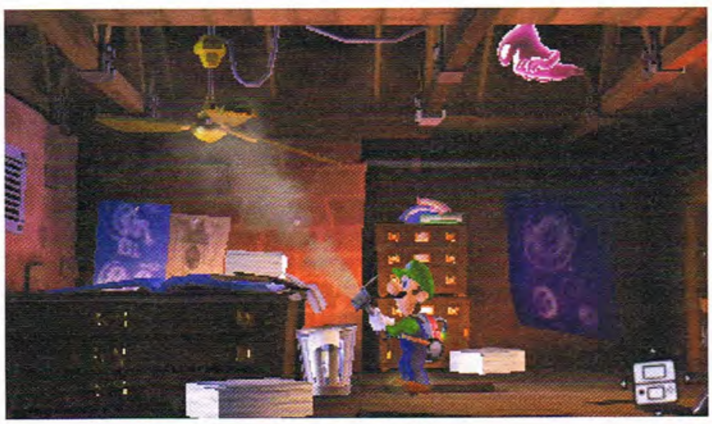
fuera mucho menos lineal, pues permitía por momentos perderse un poco, buscar objetos coleccionables y algo más de experiencia para mejorar nuestros objetos.

/// *Luigi's Mansion Dark Moon* se parece mucho al primer juego, lo cual es normal: es una secuela. Todo gira en torno a capturar fantasmas, cada uno de los cuales actúa de forma diferente según su aspecto -los hay rápidos, fuertes, que se protegen, que se esconden-, explorar los escenarios resolviendo puzles, mejorar las herramientas y capacidades de Luigi y pelearse de vez en cuando con algún jefe final fantasmal que pone las cosas todavía más difíciles, porque el juego es relativamente exigente para lo que cabría esperar y más de una vez estuve a punto de morir. Los puzles siguen estando llenos de ingenio, como las animaciones y gestos, tanto de Luigi como de los fantasmas, y pese a que el control era algo patatero por momentos -ay, el uso del giroscopio es terrible-, el juego se disfruta desde el primer minuto. Bueno, desde el minuto dos, porque los tutoriales 'made in Nintendo' siguen siendo pesados hasta decir basta.

Si el juego tiene un desarrollo variado, que posiblemente sea el único problema a combatir cuando todo gira en torno a capturar fantasmas y resolver puzles, será un exitazo. La fórmula se sigue sintiendo fresca y el sentido del humor que la acompaña, que recae más en el momentum que en los monólogos de Gadd, sigue siendo excelente. Además, creo que todo el mundo le tiene cierto cariño y lástima a Luigi, por lo que el acercamiento al juego es bastante piadoso. Pobrecito Luigi, el segundón, ¡ay!

BRUNO LOUVIERS

■ Abajo: Es una aspiradora, luego sirve para limpiar el polvo de las lámparas y para acicalar un poco la casa. No es algo aburrido, que conste, que sirve para encontrar de todo, desde monedas a objetos especiales.





■ Arriba: Gadd está mal de la cabeza, no me cabe la menor duda, pero tiene cierto ingenio. No solo ha inventado un sistema de teletransporte que reduce a píxeles a Luigi antes de moverlo de un sitio a otro, sino que también ha tuneado una DS para que sirva como herramienta multiusos, como radar y como mapa.





■ **Arriba:** Los puzles a resolver tocando en el mando eran bastante sencillos: mover un objeto, cortar una cuerda, placar un enemigo. Esperemos que se vuelvan más variados y complicados **Abajo:** Por momentos, resulta difícil apoyar a cuatro jugadores mientras se evita que el escenario los dañe. Y eso es bueno.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Francia
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Montpellier
Lanzamiento: 28 de febrero
Jugadores: 1-4

Perfil de Rayman

Poco tenía que hacer Rayman frente a iconos del plataformeo como Mario y Sonic, pero de algún modo, se hizo un sitio muy respetable en PlayStation y siguió creciendo con sus secuelas en otras plataformas. ¿La clave? Su sentido del humor.

Historial

Rayman Origins
2011 [Multi]
Rayman Raving Rabbids
2004 [Wii]
Rayman 3: Hoodlum Havoc
2003 [GC, PS2, Xbox]
Rayman
1995 [PlayStation]

Apogeo

Aunque solo sea por jugarlos en compañía e intoxicado, los numerosos juegos de Raving Rabbids han sido todo un exitazo.

RAYMAN LEGENDS

CONCEPTO ■ Un toque musical para un plataformas cada vez más multijugador.

El arma definitiva: hacer cosquillas al enemigo.

En un juego donde la principal forma de interactuar con un enemigo es hacerle cosquillas para dejarlo despistado y poder atacarlo, algo marcha bien. Ese aire inocente, con el que en este caso se anula la violencia, es una de las bases en torno a las que gira *Rayman Legends*, esta especie de hermano bastardo de *Origins* donde a la vista todo es muy parecido, pero en el fondo es bastante diferente gracias a que, menos mal, hay un esquema de control nuevo y un sistema multijugador que aprovecha el mando de Wii U.

Salta a la vista que el juego está hecho con mimo, incluso si solo hemos podido probar un par de niveles y uno de los niveles especiales musicales. No cabía esperar menos de Ubisoft Montpellier, esa gente eternamente ligada a *Beyond Good & Evil*, en su perjuicio muchas veces. Pero no es el caso, este juego es una obra de diseño, pictórico, animado con maestría y lleno de detalles minúsculos que hacen que el juego sea enorme. La tontería de que cada personaje tenga animaciones tan diferentes y ataques diferentes, aunque en el fondo el efecto sea el mismo, le confiere una







personalidad no solo a Rayman, Globox, la vikinga Bárbara, sino también al conjunto del juego. Uno no puede dejar de mirarlo. Desgraciadamente, es como mirar un cuadro copiado de otro autor. Es magnífico, pero la idea de todo esto se explotó primero con *Rayman Origins* y todo recuerda a él. Los escenarios serán nuevos, pero todo suena.

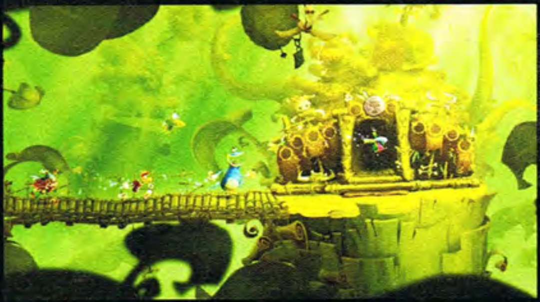
Este punto negativo queda paliado por el esquema de control. Una vez más, nos topamos con el llamado juego asimétrico de Nintendo: un jugador emplea el mando de Wii U para jugar tocando en su pantalla mientras hasta otros cuatro usan los mandos de Wii para jugar mirando la televisión. A diferencia de *Nintendo Land*, no se trata de un multijugador competitivo, sino cooperativo. Pero no como el de New Super Mario Bros U., donde se podía ayudar y hacer la puñeta por igual. Aquí es imposible fastidiar a los compañeros y todo lo que hay que hacer es emplear los controles táctiles y la posibilidad de ver objetos ocultos para abrir el camino al que se mueve por los escenarios. Ya sea cortando cuerdas, pegando enemigos o haciendo girar ruedas en varias direcciones para resolver un puzle, todo se hace tocando la pantalla, no se usan los botones para nada. Salvo un puzle donde hay que girar en diferentes direcciones una rueda de pinchos mientras los demás personajes la atraviesan con ganchos, ninguno de ellos era un reto especialmente complicado, pero todos terminaban pareciéndose demasiado entre sí. Ahora bien, jugarlo solo es, prácticamente, como jugar a *Rayman Origins 2*. Es un juego diseñado para jugar en compañía, que quede claro.

/// ***Rayman Legends*** capta bien muchas de las ideas de Wii U, y esperamos que las desarrollen en profundidad, porque es la única forma de que triunfe. Y es que, por un lado, tiene una sensación de deja vu constante; por otro, ya existe *New Super Mario Bros. U* y eso de tocar la pantalla para ayudar a los compañeros termina resultando repetitivo. Y, tercero, ¿qué sentido tiene que quien usa el mando de Wii U, cuyo esquema de mecánicas debería estar explotado por encima de los demás, sea el que menos termina jugando de verdad? Hay margen para cambiar estos errores y si consiguen que *Legends* resulte variado y se distancie un poco más de *Origins*, a un nivel de diseño estético de escenarios sobre todo; quizá tenga una oportunidad para lucirse de aquí a cuando salga. Y es que debido a los retrasos - este iba a ser un juego de lanzamiento de Wii U - tiene la oportunidad de captar a todos esos jugadores que ya han acabado con el *Mario* y que aún quieren más plataformas. Pero no vale con dar un poco más, si no mucho. Hay margen para ello.

> "Rayman Legends capta bien muchas de las ideas de Wii U. Esperamos que las desarrollen"

■ **Abajo:** Los puzles que se resuelven con el mando de Wii U requieren cuidado: puedes dejar vendidos a los compañeros con un mal movimiento.





EL ORIGEN DE TODO ESTO

NO HAY que ser muy listo para darse cuenta de cuantísimo se parece este juego al inmediatamente anterior *Rayman Origins*. El bellísimo apartado gráfico ha sido calcado prácticamente textura por textura y aparecen los mismos personajes que en dicho juego. De hecho, *Legends* en principio iba a ser *Origins 2*, pero Ubisoft desechó la idea de seguir creando números y, aprovechando las posibilidades de Wii U y lo bien que podían sentar a un plataformas cooperativo, prefirió hacerlo exclusivo. ¿Y qué gana conforme al anterior juego? Bueno, para empezar, niveles completamente nuevos. Además, hay un nuevo personaje jugable, Bárbara; y, diantre, todo el tema de jugar con el mando, tener un jugador de apoyo que toquetee bichos y resuelva puzles es bastante diferente.





■ **Izquierda:** El final de cada pantalla musical es simplemente delirante, una celebración musical con abuelas roqueras, valquirias y toda clase de fuegos articiales que se vuelve más y más espectacular según lo bien que lo hayamos hecho durante el recorrido.

MECHAS MULTIJUGADOR

DADO QUE que el juego no se avergüenza en recrear momentos emblemáticos de *Aliens*, preguntamos a Neeley si los robots elevador (Power Loaders), confirmados en la campaña de un jugador, aparecerán en el multijugador.

"Sería increíble... ¿no creéis?" nos dice burlonamente. "Imagina que estás en pleno combate multijugador, usando tácticas militares para defenderte de los alien, mientras utilizas el armamento y otros elementos sacados de las películas, incluyendo los robots elevador. Sería una pasada." Espero que no esté jugando con nuestros sentimientos.

■ Habrá diversas clases de xenomorfos, cada uno con sus propios ataques principales y secundarios. El golpe de cola del Lurker es capaz de lonchear a un marine en unos segundos.



■ Abajo: El HUD ha sido reducido al mínimo, con toda la información desplegada en distintos dispositivos dentro del juego. Por ejemplo, el detector de movimiento funciona con el gatillo izquierdo. Y suena igualito que el de la película.



■ Arriba: Tuvimos ocasión de probar dos modos multijugador: Extermination (parecido al clásico Dominación) y Escape, en el que cuatro marines tienen que pasar por diversos checkpoints hasta llegar a la zona de evacuación, mientras los aliens se dedican a darles caza.

ALIENS: COLONIAL MARINES

CONCEPTO ■ Secuela canónica del *Aliens* de James Cameron, *Colonial Marines* coloca a los extraterrestres de la sangre ácida frente a la soldadesca. espacial.

Es hora de regresar a LV-426

Mientras nos tragábamos un extenso briefing y contábamos los minutos que restaban para poder encarnar a un xenomorfo en el multijugador de *Aliens: Colonial Marines*, entre la prensa allí reunida surgió una pregunta de difícil respuesta: ¿algún desarrollador ha logrado hasta ahora dotar de un control accesible a los aliens creados por H.R. Giger? Por supuesto, la nostalgia nos invadió a todos al recordar el primigenio *Aliens Versus Predator*, pero la mayoría concidimos en que encarnar a los aliens siempre ha sido uno de los puntos flacos, al menos en términos de jugabilidad, de los FPS inspirados en el universo creado alrededor de la película de Ridley Scott.

Más tarde, Chris Neeley, cuyo curriculum como director de arte y artista incluye bastantes FPS (incluyendo el infausto *Six Days in Fallujah*) se sentó con **games™** para hablar del multijugador, totalmente ajeno a la polémica anterior. Pero justo antes de poner en marcha nuestra grabadora, fue él quien disparó primero: ¿Recuerdas cuando jugar con el alien era como manejar un bicho hecho con gelatina? nos preguntó con una mueca digna del gato de Cheshire. Mientras respondíamos afirmativamente, no pudimos dejar de sentir cierto desconcierto ante un desarrollador tan abierto a las críticas. Pero si alguien se ha hecho merecedor de semejante confianza en sí mismo, esa es Gearbox. Cualquier atisbo de modestia ha quedado enterrado bajo el enorme éxito de *Borderland 2*. Y con *Aliens: Colonial Marines* parecen dispuestos a demostrar una vez más que son los que mejor conocen un género tan exprimido como el FPS, hasta el punto de lograr extraer de él algo de frescura.

> “Aquí somos de la vieja escuela: os lo tendréis que currar para manejar a los aliens.”
> CHRIS NEELEY, GEARBOX SOFTWARE

/// Renunciando a la perspectiva en primera persona por una visión más amplia en tercera persona, el juego facilita el control sobre los xenomorfos y la manera en la que utilizan el escenario para ganar ventaja sobre sus enemigos. Gearbox, de manera bastante astuta, ha reducido un poco la velocidad de los movimientos, dotándo de una mayor sensación de peso a los alien y distribuyendo debilidades y puntos fuertes entre las distintas clases de xenomorfos. El Spitter (escupidor) es realmente efectivo a media distancia, disparando ráfagas para debilitar al enemigo y permitiendo cargar un disparo con el que liquidar a su víctima de un único y mortal lapo; los Lurkers (acechadores) tienen una piel un poco más oscura, lo que les permite pasar inadvertidos entre las sombras hasta el momento preciso en el que caer sobre un marine, aunque en su contra juega el hecho de tener una barra de vida menor que la de sus congéneres; por último, tuvimos la oportunidad de encarnar a un alien de clase Soldado, cuyas virtudes y debilidades están igualadas (para entendernos: la clase que todo el mundo elige al empezar a jugar). Hay otros pequeños toques que distinguen a las tres clases, incluyendo ataques especiales que recompensan el tiempo invertido en aprender a dominar cada tipo de alien.

“Aquí somos de la vieja escuela y no queríamos que en cinco minutos llegárais a dominar por completo la mecánica de ataque de los aliens,” nos aclara Neeley. “Os lo tendréis que currar. Todo dependerá de la estrategia, de cómo juegues, de como trabajes con tus compañeros. Eso significa que los aliens no se pegarán a las paredes como la gelatina; los xenoformos son unas criaturas hermosas, precisas en sus movimientos, algo que hemos querido reflejar en el juego. Cuando luego vuelvas a jugar bajo el pellejo de un marine todo te parecerá un túnel, en comparación al amplio espectro de acción de los aliens.”

Los marines. Casi habíamos olvidado a los otros protagonistas de *Aliens: Colonial Marines*, bajo el hechizo de los xenomorfos. La historia del juego se centra en una escuadra de marines destinados a LV-426 para investigar el paradero de la tripulación de la USS Sulaco. El juego sigue los pasos de la película de Cameron, trasladándonos a localizaciones muy familiares.

“Regresaréis a lugares que conocéis y amáis por la película,” comenta Neeley, “y tendréis ocasión de explorar muchos otros lugares de LV-426”. No podemos esperar a poner el pie en las instalaciones de la Weyland Yutani.

TRASFONDO

Aliens: Colonial Marines ha estado en el limbo durante un montón de años, saltando de desarrollador en desarrollador, hasta el punto de que llegó a ser anunciado para PlayStation 2.







INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas: PC, PS3, Wii U, Xb360
Origen: EE.UU.
Compañía: Sega
Desarrollador: Gearbox Software
Lanzamiento: 12 Febrero
Jugadores: 1-6

Perfil de los Aliens

Desde el lanzamiento del juego de Alien en 1982 para la Atari 2600, hemos visto multitud de títulos inspirados en el bicho de H.R. Giger para todas las plataformas imaginables, incluso un entrañable brawler, Made in Capcom, de 1994.

Historial Alien

Aliens Versus Predator **1999 [PC]**
Alien Trilogy **1996 [Multi]**
Alien 3: The Gun **1993 [Arcade]**
Alien **1982 [Atari 2600]**

Apogeo

El multijugador del *Aliens Versus Predator* de Rebellion– el juego de PC de 1999, más que el clásico de Jaguar – se mantiene como una de las cimas del género shooter.



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

Vampiros sin brillantina

Resulta imposible hablar del gigantesco potencial que tiene *Lords Of Shadow 2* sin destripar por completo la historia de su predecesor, así que no vamos a cortarnos. Si no has jugado al primero, eres un traidor a la patria y deberías dejar de leer ahroa mismo. ¿Ya solo quedamos los chauvinistas? Bien. Así que Gabriel es Dracula, BOOM. ¿A dónde nos lleva esta revelación en términos jugables? Pues a algo genial, no podía ser de otro modo.

Tal como hemos podido ver en los diferentes vídeos, Gabriel tiene acceso a todo el poder oscuro que se espera de Drácula. ¿Hay que activar un interruptor? Convoca una bandada de murciélagos. ¿Que hay que matar a alguien? Convoca otra bandada, que no aguantará mucho. ¿Hay que saltar a una plataforma lejana? Convoca una... bueno, probablemente para entonces se haya desbloqueado el doble salto o algo. Tranquilos todos, que la pasión por los quiropterología también deja lugar a otras habilidades, como explosiones de energía, teletransporte, diálogos misántropos... Nada que lo que ya hayamos visto del Conde en otros juegos estará fuera de este.

Todo esto lleva a una pregunta: ¿cuánto poder va a conceder MercurySteam a los jugadores?. Estamos seguros que todos estos privilegios demoníacos tendrán su razón de ser, pero la idea de un juego de acción y leches basado en poderes demoníacos y que esté como mínimo a la altura del original nos hace babear incontrolablemente. También existe la posibilidad de que el equipo explore el conflicto interno del personaje y que introduzca una mecánica de bien contra mal. Y es que Gabriel no era un mal tipo, solo un pobre desgraciado que se vio arrastrado por unas malas circunstancias.

Sea como fuere, el poder infinito es la monda. ¿Por qué no dar rienda suelta a todo tipo de mecánicas y de combos exagerados para enfrentarnos a cientos de incautas víctimas a la vez? ¿Por qué no liarse la manta a la cabeza y hacer un *Dynasty Warriors* vampírico al servicio del espectáculo? Si estos combates siguieran los sistemas inspirados en el hack'n slash como el previo, pero lo magnificaran en escala, podría dar una vuelta de tuerca que el predecesor nunca había planteado.

Todas estas hipótesis son las que levantarán expectación en el mercado y en los jugadores. El original es el *Castlevania* mejor vendido de la historia, pero toda secuela necesita llamar a nuevos jugadores, no solo a los ya conquistados, y quedar por encima de los juegos aparecidos antes. Con *DmC* ahí, *Revengeance* a la vuelta de la esquina, un nuevo *God Of War* y la sombra de *Bayonetta*, conseguir destacar será complicado, pero confiamos en MercurySteam. El mundo que han creado en torno a *Lords Of Shadow* es impresionante y que se expanda, por duplicado, ya es una gran noticia.

INFORMACIÓN

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Compañía: Konami
Desarrollador: MercurySteam
Lanzamiento: Finales de 2013

> "Castlevania: Lords Of Shadow renovó la saga con éxito, pero ahora queremos llegar aún más lejos"
> DAVE COX, MERCURYSTEAM



Abajo: Está claro que el juego profundizará como nunca se había hecho en la figura de Drácula y en su larga vida inmortal.

TRIVIA

MercurySteam ha dicho que la historia del spin-off para 3DS, *Castlevania: Lords Of Shadow - Mirror Of Fate*, estará relacionado directamente con el comienzo de la secuela para consolas, actuando así como prólogo.







CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW MIRROR OF FATE

Espejito, espejito ¿quién es el cazavampiros más mortífero?

Ya hemos hablado alguna vez de lo mucho que nos entusiasma que 3DS reciba un *Castlevania*. Somos acérrimos de la saga y la actualización llevada a cabo por Mercurysteam, por muy poco ortodoxa que sea y por mucho que altere toda la cronología de la saga, nos gusta más que ninguna de los demás juegos en 3D que se lanzaron, infructuosamente, en el pasado. Para colmo, resulta que no se trata de un juego aparte, sino de que está íntimamente relacionado con la secuela de *Lords Of Shadow* y que funcionará como un prólogo para la nueva historia de este Drácula. El centro de atención, sin embargo, no será Gabriel, sino otros dos miembros de la familia Belmont. Y es que una vez explicado el origen del vampiro, era necesario explicar dentro del nuevo universo que ha creado el estudio español de dónde surgen su ancestrales enemigos. Y qué mejor forma que hacerlo de la mano de los que posiblemente sean los dos Belmont más importantes: Simon y Trevor. Por si esto fuera poco, Alucard, el otrora hijo del Conde y cuyo origen también desconocemos, hará aparición y apoyará a los dos cazadores de vampiros en su misión por vencer a Drácula. El vampiro renegado sigue luciendo enigmático y mantiene ese aura trágica que ya lucía en *Symphony Of The Night*, que sigue siendo el mejor *Castlevania* de la etapa metroidvania.

Todo luce prometedor en este juego, especialmente la mecánica. Aunque las demos mostradas hasta el momento mostraban varios problemas de rendimiento, eso no impedía que el juego hiciera gala de una mezcla perfecta de todas las formas de jugar a la saga que han existido. La forma en la que los personajes se mueven, saltan y restallan el látigo está claramente inspirada en los capítulos más clásicos, especialmente los de SNES; mientras que el mapa y la estructura de los escenarios recuerda a la etapa metroidvania. Y como no podía ser de otro modo, muchas de las mecánicas introducidas en *Lords Of Shadow* están presentes, como poder usar el látigo de gancho o el contrataque y bloqueo de golpes. El resto de elementos no es menos atractivo: unos enemigos muy poderosos, que casi parecen midbosses, un desarrollo laberíntico como en sus mejores capítulos y un montón de explicaciones que sirvan de paso a su hermano mayor.

Por mucho que *Lords Of Shadow 2* sea considerada la segunda parte, parece que *Mirror Of Fate* debería tener dicho honor y que Mercurysteam debería haber montado una trilogía. Estamos muertos de ganas de ver hacia dónde marcha esta historia y esperamos que este juego para 3DS sea un aparitivo digno del banquete que espera a finales de año para el resto de consolas.

INFORMACIÓN

Formato: 3DS
Compañía: Konami
Desarrollador: MercurySteam
Lanzamiento: Primavera de 2013

> "Queríamos hablar de la relación del clan Belmont con Drácula, así que Simon y Trevor debían estar ahí"
> DAVE COX, MERCURYSTEAM

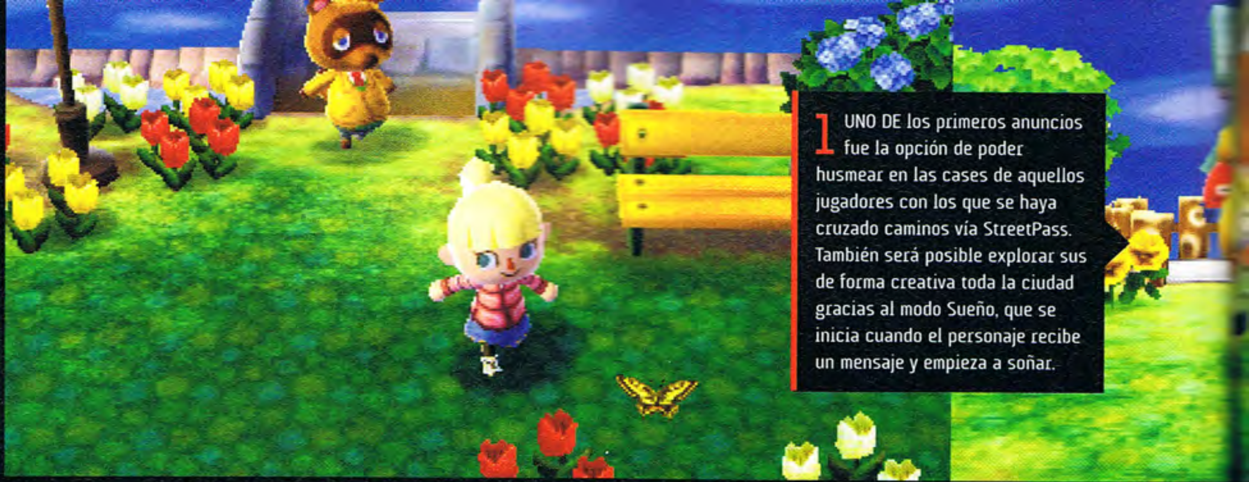




TRIVIA

El estudio ha dejado claro que estos juegos forman parte de un universo paralelo, y por eso es posible que los protagonistas del juego convivan, pese a que en la cronología original les separaran siglos.





1 UNO DE los primeros anuncios fue la opción de poder husmear en las cases de aquellos jugadores con los que se haya cruzado caminos vía StreetPass. También será posible explorar sus de forma creativa toda la ciudad gracias al modo Sueño, que se inicia cuando el personaje recibe un mensaje y empieza a soñar.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: 3DS
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

La división de Katsuya Eguchi es uno de los equipos con más talento dentro de Nintendo y está desarrollando el muy esperado debut de *Animal Crossing* en 3DS. Sus antecedentes no solo incluyen en anterior *Animal Crossing* para portátil, *Wild World*, sino también el spin-off *Star Fox Command*, también para DS. Pero la mayor contribución recente de Eguchi ha sido la primera línea de lanzamientos de Wii, que posicionó mejor aún su estudio y que dio al mundo un éxito mundial, por aquello de venir con la consola, como ha sido *Wii Sports*.

Historial

Nintendo Land **2012 [Wii U]**
Wii Sports Resort **2009 [Wii]**
Wii Sports **2006 [Wii]**
Animal Crossing: Wild World **2005 [DS]**

Apogeo

El apocalíptico impacto de *Wii Sports* y su juego en familia transormó la industria y catapultó a Wii muy por encima en ventas de las incrédulas Microsoft and Sony, que siguen intentando calar en el mercado casual.

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

CONCEPTO ■ El regreso estereoscópico de la franquicia viene con un multijugador renovado bajo el brazo.

Cotilleando la vida de los demás

Dicen los detractores que las secuelas de *Animal Crossing* son un reciclado de una fórmula que ya suma diez años. No podemos culparles. El simulador de gente simpática no ha evolucionado demasiado desde Nintendo 64 y solo ha dado pasos de bebé mientras otras franquicias de Nintendo han sado saltos más notables.

Pero como lo último que muere es la esperanza, todos esperamos que el efecto 3D haga mucho bien a *Animal Crossing* y que el nuveo juego introduzca nuevos elementos al núcleo de la saga. También esperamos una buena mejora gráfica con respecto al anterior, pero claro, seguimos sin tener nada claro. Por lo menos sabemos que el uso de algunas de las características de conectividad de la consola, tales como el StreetPass –que sigue siendo una de las facetas menos exploradas y explotadas de la portátil–, consigan renovar la esencia de *Animal Crossing* y lo mantenga siempre conectado a otros jugadores El juego ha salido ya a la venta en Japón y en Europa debería llegar en primavera. No tendremos que esperar mucho para sorprendernos o llevarnos otro pequeño chasco.

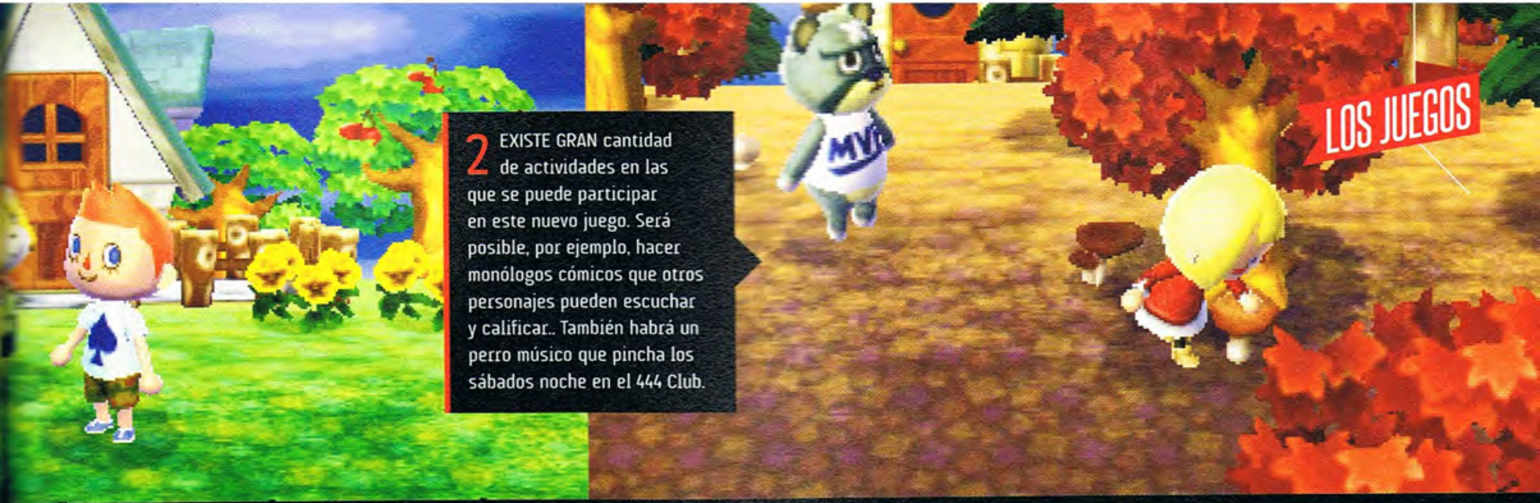




4 *NEW LEAF* permitirá que por primera vez el jugador pueda ser alcalde. Esto lleva a un buen abanico de opciones extra, como poder realizar mejoras y pequeños ajustes en la estructura de la ciudad, como carreteras. El puesto viene con una secretaria que sin duda llegará a odiarte si no haces tu trabajo bien y la mandas a ella hacerlo, tío vago.



6 SI NECESITAS salir de la rutina y relajarte, es posible hacer excursiones en barco a una isla tropical. No es la primera vez que se permite hacer algo similar, pero esta vez se centra en minijuegos coperativos. Por cada victoria, se pueden obtener diferentes medallas, que a su vez se pueden intercambiar por souvenires en la tienda de la isla.



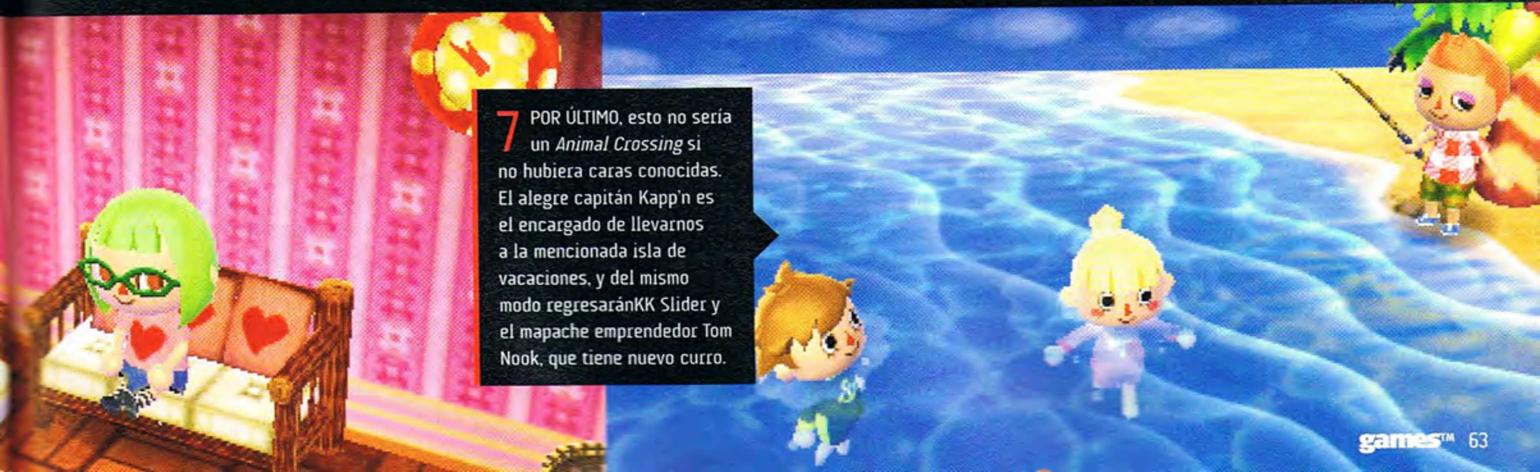
2 EXISTE GRAN cantidad de actividades en las que se puede participar en este nuevo juego. Será posible, por ejemplo, hacer monólogos cómicos que otros personajes pueden escuchar y calificar.. También habrá un perro músico que pincha los sábados noche en el 444 Club.



3 IGUAL QUE tu personajillo ha cambiado de proporciones, así lo han hecho los demás habitantes, que ahora reflejan mejor su naturaleza animal. Dependiendo de lo fuerte que se haya activado el efecto 3D, además, la escala del juego será mucho más pronunciada, añadiendo un extra de dinamismo al juego.



5 HAY MUCHO trabajo que realizar, y como todos sabemos que ser alcalde es algo que desgasta, también es posible trabajar a tiempo parcial en una cafetería. En ella seremos recompensados con muebles únicos para la casa, y con el cariño añadido de los ciudadanos, que agradecen el suministro de cafeína con fotos para tu casa.



7 POR ÚLTIMO, esto no sería un *Animal Crossing* si no hubiera caras conocidas. El alegre capitán Kapp'n es el encargado de llevarnos a la mencionada isla de vacaciones, y del mismo modo regresaránKK Slider y el mapache emprendedor Tom Nook, que tiene nuevo curro.

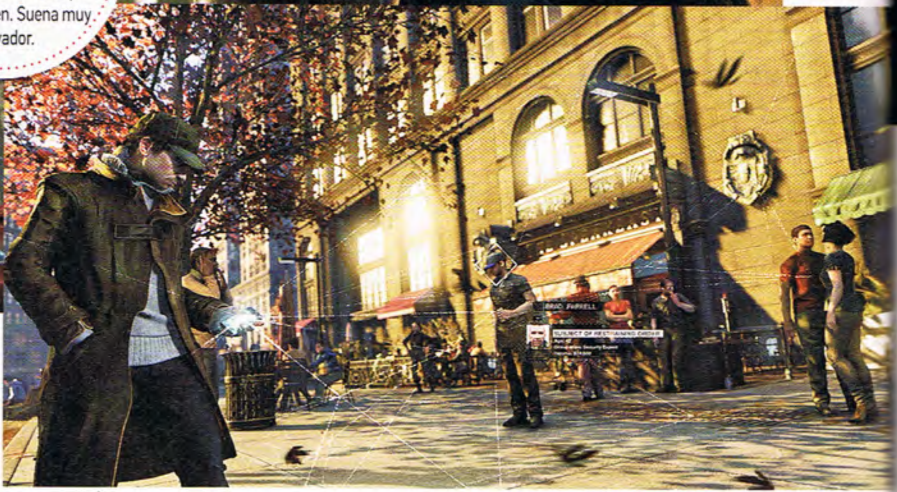


Watch Dogs aún se anuncia como juego para esta generación, pero sospechamos que sufrirá un empujoncito hacia la próxima.

TRIVIA

También habrá una aplicación para móviles que coincidirá con el lanzamiento del juego el año que viene. Conectará a los jugadores con la consola para que la hackeen. Suena muy innovador.





INFORMACIÓN

Plataformas: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Montreal
Lanzamiento: 2013

WATCH DOGS

¿Quién vigila a los perrazos?

¿Y bien? ¿Los vigilas tú? Pues no lo hagas. El juego-que-no-es-de-próxima-generación-pero-obviamente-sí-es-de-próxima-generación de Ubisoft no va de observar cánidos. Es una reflexión high-tech sobre los tiempos modernos y la proliferación de datos personales por todo tipo de redes, a los que los hackers pueden acceder fácilmente y en cualquier momento. Más allá, también va de cómo las infraestructuras digitales ruegan ser reventadas por alguien con los conocimientos suficientes. Los que, por suerte, tiene a espuertas el protagonista, Aiden Pierce.

Hay algo más que un guiño a *Assassin's Creed*, también de Ubisoft, en el desarrollo de este *Watch Dogs*. Pero aquí usarás tu habilidad como hacker para derribar a un objetivo antes que un arma blanca oculta en tus ropajes. Hackear los semáforos para provocar atascos, búsquedas de información vía móvil... prácticamente cualquier tecnología puede ser reutilizada, hasta la red de trenes subterráneos de la ciudad.

Aunque la premisa central suene interesante y original, Ubisoft aún no ha hecho ningún esfuerzo por tranquilizar a quienes temen que el juego podría entrar con facilidad en el terreno del shooter genérico. Aunque la excusa tecnochorra del juego es rematadamente atractiva, la mayoría de las situaciones vistas hasta ahora encajan en los esquemas de los tiroteos al uso, y si no se lleva cuidado, las armas podrían sobrepasar los superpoderes digitales de Pierce. Esperamos que no sea el caso, claro.

También el multijugador presenta una oportunidad de hacer cosas interesantes, aunque Ubisoft apenas ha hecho comentarios al respecto.

> "Traspasa los límites de los juegos actuales de mundo abierto"
> JONATHAN MORIN, UBISOFT MONTREAL

Los juegos de mundo abierto suelen dar pie a modos cooperativos y competitivos muy originales, así que esperamos ansiosos. Las impresiones iniciales hacen pensar que estos ofrecerán una narrativa paralela a la historia principal, aunque está por ver si una modificará la otra al estilo del modo Agente Hunt de *Resident Evil 6*.

También está el tema de conectitividad y, dada la profundidad con la que se asientan en su argumento los temas tecnológicos, sería raro que Ubi Soft no lo aprovechara. Ahora que se han anunciado apps para tablets y móviles, cabe pensar que la experiencia de juego podría ser mejorada con misiones extra y funciones relacionadas con la realidad aumentada, aparte de que aumenta el espacio para detalles relacionados con el tecnoterrorismo (por ejemplo, permitir que un jugador hackee los dispositivos reales de sus rivales, recibiendo recompensas virtuales de todo tipo). Hay mucho potencial escondido en este juego. Solo esperamos que Ubisoft sea capaz de sacarle provecho a todo.



FORTNITE

Minecraft más L4D en el debut de Unreal Engine 4

INFORMACIÓN **Plataforma:** PC **Compañía y desarrollo:** Epic Games **Lanzamiento:** 2013

Lo nuevo de Epic es el fruto de cruzar el Modo Horda con *Minecraft*: un shooter cooperativo con un estilo visual no muy lejano del sublime *Team Fortress 2* de Valve. De día, los jugadores buscan chatarra para fortificar sus refugios, y de noche, se enfrentan a todo tipo de monstruos ansiosos por destrozar lo que tan cuidadosamente has construído si no los acribillas rápido.

Aún no tiene una fecha exacta de salida, pero sabemos que será el primer juego en usar el Unreal Engine 4, si bien los gráficos de dibujo animado no son la mejor forma de mostrar las posibilidades de la loquísima tecnología next-gen de Epic. Pero *Fortnite*, con su batiburrillo de temas y mecánicas, tiene el éxito garantizado. Y por lo que hemos visto hasta ahora, está claro que lo merece.

THE CAVE

Double Fine se pone profunda

INFORMACIÓN
Plataformas: PS3, Xbox 360, PC, Wii U
Compañía: Sega
Desarrollador: Double Fine Productions
Lanzamiento: Enero 2013

Un nombre propio en particular nos tiene atentos al último juego descargable de Double Fine, y es el de Ron Gilbert, el creador de clásicos de la aventura como *Maniac Mansion*, *Day Of The Tentacle* o *Monkey Island*. *The Cave* es el primer juego desde que Gilbert se reunió en Double Fine Productions con su antiguo discípulo en LucasArts Tim Schafer.

Basado en una idea a la que Gilbert le ha estado dando vueltas durante veinte años, *The Cave* fusionará los puzzles con objetos y el control de un equipo al estilo *Maniac Mansion* con mecánica de puzles de plataformas a lo *Metroid* o *The Lost Vikings*. Bañado con una estética de comic y ambientado en una misteriosa cueva parlante, *The Cave* ofrece abundante rejugabilidad y un efectivo sentido del humor. Double Fine está, de momento, siendo muy consistente en la calidad de sus lanzamientos, y *The Cave* podría ser su mejor juego hasta la fecha.







Obsidian Entertainment pondrá a rebosar a *The Stick Of Truth*, posiblemente, de opciones de customización.

TRIVIA
Obsidian ha confirmado que *The Stick Of Truth* funcionará con Kinect en Xbox 360, permitiendo a los jugadores que insulten a Cartman. Estamos seguros de que se os ocurrirá algo ingenioso.

INFORMACIÓN
Plataformas: PC, PS3, Xbox 360
Compañía: THQ
Desarrollador: Obsidian Entertainment
Lanzamiento: 2013

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

¡Han matado a THQ! ¿Y ahora?

Ahora, de momento, calma: ya hay interesados en la recuperación del catálogo de la finiquitada THQ, lo que incluye a este RPG que promete respetar todos lo que ha hecho grande a la serie de televisión. Es un alivio, porque la serie nunca ha tenido demasiada suerte en sus adaptaciones al videojuego. Y eso que sobre el papel, puedes meter a Cartman en cualquier género y la cosa funcionaría (aunque reconocemos que un RPG no es exactamente lo primero que se nos habría venido a la cabeza).

El caso es que funciona. Obsidian sabe bien cómo funcionan las mecánicas clásicas del RPG y parece haber hecho un esfuerzo para que éstas encajen con los gráficos, idénticos a la serie. Ya sabemos cómo funcionará la creación de personajes afines a la estética de *South Park* y cómo estos condicionarán las habilidades de cada personaje. Ahora solo falta que llegue hasta nosotros...



INFORMACIÓN

Plataformas: PC, PS3, Xbox 360
Compañía: Codemasters Racing
Estudio: Codemasters Racing
Lanzamiento: Verano de 2013

GRID 2

Codemasters se despide a todo gas de esta generación

Tras la pequeña decepción que fue *DiRT*, muchos esperábamos el regreso de Codemasters a su mejor serie, la evolución de *TOCA*, con todo mejorado en el taller y una novedad: carreras de larga distancia en carreteras abiertas. *Grid 2* cogerá la mejor aportación de *DiRT*, ese Racenet concebido a imagen y semejanza del Autolog de Criterion, para ofrecer un multijugador continuado, con sus piques entre colegas y su independencia del modo single (esto ya no nos suena tan guay, nos hemos malacostumbrado con *Most Wanted*) que centralice toda la experiencia de carreras de sus títulos. La idea a priori nos suena estupenda: un nexo central en el que todos los títulos de motor de Codemasters Racing (o sea, todo su catálogo) se vayan sumando para elegir el tipo de carrreras competititvas que queramos echar.

En el caso de *Grid 2* tendremos tres modos principales. Por un lado, esta la conducción en grandes ciudades, con circuitos urbanos concebidos como rutas turísticas a todo trapo, en los que atravesaremos los lugares más icónicos de varias ciudades reales, como Chicago (¡viva!)o Paris, de la que como mínimo esperamos que nos dejen hacer el cabra por los Campos Elíseos. El segundo elemento es un veterano de la serie: circuitos de motor reales, donde presumir de la fineza que han alcanzado y mirar por el retrovisor a *Forza Motorsport* y *Gran Turismo*. Y el tercero el que comentábamos en la entradilla: carreteras abiertas en las que pisar a fondo sin tener que preocuparse por la exigente conducción característica de la serie.

Para acompañarnos en esta odisea gasolinera contamos con cuatro series de coches, agrupados por rendimiento antes que por tipo. Es decir, contaremos con autos de tres continentes en la misma serie para poder disfrutar a cada paso de distintos estilos de conducción, sin tener que obligarnos a pasar etapas cerradas de incontrolables muscle o juguetones deportivos japoneses. El objetivo final es, claro, llegar a la cuarta serie, donde se reunen los coches que no podríamos comprar ni vendiendo los órganos de todos los lectores de la revista a una mafia china, con su Pagani Huayra y los 1.140 jacos de potencia del Koenigsegg Agera R.

La mejor sorpresa nos la ha dado la IA, totalmente remozada y con ciertos patrones adaptativos que evitarán que le pillemos el truco. Es decir, si tendemos a echar nuestro carro encima de los rivales en las curvas muy cerradas terminarán oor darse cuenta de nuestro estilo y nos harán la 13-14: un poquito de freno, un poquito de meterte el morro por la trasera y pásalo bien con tus trompos, dominguero.

Esta potente IA se complementa con un apartado técnico a la altura, implementando todos los logros de DiRT, especialmente sus físicas y daños, a un modelo de conducción más realista. Después de todo, Codemasters son británicos y han aprendido mucho de los BTCC albergados por TOCA: eventos salvajes donde el contacto entre coches es parte del espectáculo.

TRIVIA

Pagani Huayra sólo había aparecido hasta ahora en títulos de EA (con quien tuvo exclusividad) y como DLC de Forza 4. Grid 2 será su primera aparición "de serie" en simulador. Cuesta dos millones de euros.





Abajo: El espectáculo de luces y color que ofrece el motor de Codemasters promete una sinestesia de velocidad: tanto corres, tanto lo flipas.



PIXELJUNK 1-6

Formato: PC
Compañía: Q-Games
Desarrollador: Q-Games



■ Q-GAMES ha desvelado el aún sin subtítulo oficial *PixelJunk 1-6*, que saldrá en PC y luego en PS3. El estudio aún tiene que dar más detalles del juego, pero han mostrado una pila de imágenes con bichos que parecen pulpos, pájaros y otras criaturas bastante curiosas de un planeta alienígena. El juego se lanzará en Steam y tendrá un modo multijugador para cuatro jugadores, cifra que se corresponde con el número de gente que está trabajando en el proyecto.

DREAMFALL CHAPTERS

Formato: PC, Mac
Compañía: Por confirmar
Desarrollador: Red Thread Games

■ RAGNAR TORNQUIST abandonó recientemente Funcom y su *The Secret World* para volver a sus raíces. Fundó el estudio Red Thread Games y anunció que *Dreamfall Chapters* será la próxima entrega de *The Longest Journey*, que se lanzará en PC y Mac si recauda el suficiente dinero en Kickstarter. Aún así, Tornquist ya ha dicho que seguirá supervisando cómo avanza el desarrollo de *The Secret World*.



MEW-GENICS

Formato: PC
Compañía: Team Meat
Desarrollador: Team Meat



■ TRAS DEJAR aparcado *Super Meat Boy* para iOS y parar un poco con el de PC, el Team Meat ha mostrado su esperadísimo juego de plataformas, *Mew-Genics*. "Es de lejos el proyecto más extraño en el que jamás hayamos trabajado", comenta el dúo tras el estudio. Han anunciado que el juego se generará de forma aleatoria extraña y que involucrará gatos. No sabemos qué saldrá de todo esto, pero sea lo que sea, el Team Meat siempre consigue que las expectactivas sean altas y no defrauden a nadie.

CYBERPUNK 2077

Formato: PC, TBA
Compañía: CD Projekt
Desarrollador: CD Projekt

■ CD PROJEKT ha anunciado que *Cyberpunk 2077* será su siguiente lanzamiento como estudio. El creador original del juego de rol de papel *Cyberpunk 2020*, Mike Pondsmith, ha asegurado estar trabajando muy de cerca con la adaptación. CD Projekt comentó que la nueva ambientación era fantástica para permitir más libertad, anunciando también que Night City – una ciudad del juego original – será el primer mundo abierto de su historia.



OUTLAST

Formato: PC
Compañía: Red Barrels
Desarrollador: Red Barrels

■ YA SE ha filtrado nueva información del survival horror en primera persona del estudio indi Red Barrels fundado en Montreal por veteranos de Ubisoft y Naughty Dog. Su experiencia en juegos triple-A se ha dejado notar en lo visto sobre *Outlast*. Su núcleo jugable gira en torno al sigilo, con apenas armas para luchar contra las criaturas del mundo. Es curioso, pero hay toques de *Assassin's Creed* y de *Uncharted* en lo que hemos visto.



STRIKE SUIT ZERO

Formato: PC, PS3, Xbox 360
Compañía: Por confirmar
Desarrollador: Born Ready Games



■ PARECE QUE no pasa un día sin que surja una nueva Kickstarter millonaria, aunque pocos estudios consiguen la financiación suficiente para un juego multiformato. *Strike Suit Zero* es un juego de acción futurista ambientado en el espacio que lleva un tiempo en desarrollo, pero su equipo necesita 100.000$ para seguir adelante y acabar el juego. Quieren lanzarlo en enero y es compatible con el headset de realidad virtual Oculus Rift.

DEMON GAZE

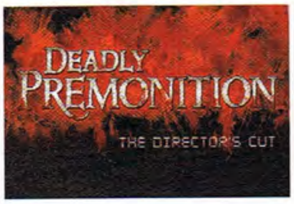
Formato: PS Vita
Compañía: Kadokawa Games
Desarrollador: Experience Inc

■ LA GENTE de Experience Inc ha regresado al mundo de *Students Of The Round*, con *Demon Gaze*, que se ambiente muchos cientos de años después del primer dungeon-crawler. En este mundo, los demonios tienen formas de máquinas y el jugador tendrá que convatirlos con un misterioso chaval llamado Oz, que es capaz de sellar para siempre a los demonios con los poderes de su ojo mágico.



DEADLY PREMONITION

Formato: PlayStation 3
Compañía: Rising Star Games
Desarrollador: Access Games



■ ¿SABES QUE *Deadly Premonition* tiene el record Guinness al 'Survival Horror con Críticas más Polarizadas'? Sí, esa categoría existe. El thriller de Hidetaka 'Swery' Suehiro por fin hará su debut en PlayStation 3, con controles retocados, un nuevo escenario creado por el mismo Swery y alguna cosa más. Ahora, otros tantos críticos empezarán a decir burradas o maravillas de esta, sin duda, particular obra contemporánea.

El futuro está aquí

THE SHIP: FULL STEAM AHEAD

Formato: PC
Compañía: Blazing Griffin
Desarrollador: Blazing Griffin



ENCUENTRA A tu asesino antes de que te encuentre a ti. Ese es el simple concepto tras *The Ship*, allá por 2006, un juego al que se recuerda como el precursos del multijugador de ratones y gatos de *Assassin's Creed*. El estudio indi Blazing Griffin ha lanzado ahora una Kickstarter para la secuela, *The Ship: Full Steam Ahead*, que dejará atrás la estética de los años veinte por otra steampunk. De conseguir el dinero, esperemos que tenga más éxito que su secuela espiritual *Bloody Good Time*.

SUMMON NIGHT 5

Formato: PSP
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: Flight-Plan

LA SAGA *Summon Night* va a dar el salto de los sprites hacia los modelos 3D en esta quinta entrega de la no tan famosa franquicia de RPG. Los artworks de Takashi Iizuka han sido adaptados con mimo a la nueva dirección artística, que los jugadores podrán admirar en el visor ingame de personajes. Solo queda por saber si el núcleo jugable ha evolucionado igualmente. Por lo que hemos visto hasta ahora, esperamos cosas muy bonitas de él.



APOTHEAN

Formato: PC
Compañía: Alientrap
Desarrollador: Alientrap



ALIENTRAP, EL desarrollador de Capsized, aquel plataformas 2D a lo *Nodes Of Yesod*, ha anunciado otro *Metroidvania* 2D llamado *Apothean* y ambientado en la Antigua Grecia. El juego recuerda un poco *God Of War*, con su "último héroe de la humanidad" obligado a matar dioses y parar las intenciones de Hera por destruir el mundo. Original no es, pero su estética de vasija helénica y la promesa de una buena dosis de acción llaman bastante la atención. No existe nada igual y este género siempre es bien recibido.

SHINING ARK

Formato: PSP
Compañía: Sega
Desarrollador: Media Vision

LA POPULARIDAD de PSP en Japón sigue en cuotas altas, y es la plataforma donde más popularidad ha tenido la serie *Shining* de Sega, motivo por el cual su último juego está exprimiendo al límite las capacidades de la portátil. El estilo de Tony Taka es exquisito y el núcleo jugable ha sido muy retocado, según ha dicho el estudio. Y es una lástima, porque tiene toda la pinta de que no va a ser lanzado fuera de Japón. Va a tocar importarlo.



THE SWAPPER

Formato: PC
Compañía: Sin confirmar
Desarrollador: Facepalm Games

THE SWAPPER ha estado en desarrollo durante bastante tiempo ya. El plataformas con muñecos de barro llamó muchísimo la atención, ganando bastantes premios indis. Pero ha sido la reciente llegada del escritor de *FTL*, Tom Jubert, y cómo afectará esto a sus conceptos existenciales, lo que más nos intriga ahora mismo. La historia girará en torno a las ramificaciones del homónimo Swapper que permite pasar de un cuerpo consciente a otro.



0X10C

Formato: PC
Compañía: Mojang
Desarrollador: Mojang



EL SEGUNDO juego de Notch tras *Minecraft*, *0x10c*, ha ido ganando velocidad poco a poco, con Markus Persson mostrando algunas de las ideas tras esta aventura espacial. Una de las inspiraciones es la breve y llorada *Firefly*, cuyo sentido de la mala suerte y la improvisación en los límites del espacio está tratando de emular. Esto se traduce a la jugabilidad con daños aleatorios, planetas para visitar y la posibilidad de programar el cerebro de 16 bits de la nave. Todo muy raro, sí.

DRAGON QUEST VII

Formato: 3DS
Compañía: Square Enix
Desarrollador: Square Enix

PUESTO QUE el mercado de los remakes para 3DS parece ebullir, Square Enix ha aprovechado la ocasión para rescatar un clásico de PSone y anunciar que *Dragon Quest VII* recibirá un remake en breve. La longeva serie siempre ha hallado éxito en las consolas de Nintendo, con *Dragon Quest IV, V* y *VI* todos presentes en DS. *DQVII* usará StreetPass para que los jugadores compartan litografías.



ETRIAN ODYSSEY IV

Formato: Nintendo 3DS
Compañía: Atlus
Desarrollador: Atlus



A NADIE debe sorprenderle que *Etrian Odyssey IV: Legends Of The Titan* llegue este año a EEUU, puesto que sus tres primeras entregas lo hicieron sin problema. Aún así, está bien tener una confirmación oficial y saber que habrá un modo casual que reducirá la generalmente cruel y durísima dificultad que ha caracterizado a esta serie de RPG y mazmorreo y que siempre lo ha limitado a los fans más cabezotas y duros.



Arriba: *Dragon Age III* será gigante. EA ha prometido un mundo abierto que hará olvidar el mal trago de su predecesor.



DRAGON AGE III: INQUISITION

Más grande que nunca

La información con respecto a lo nuevo de la saga de Bioware que intentó ser un nuevo *Baldur's Gate* y terminó siendo todo menos eso llegan con cuenta gotas. Pero sabemos una cosa: quiere ser *Skyrim*, esto es: muy grande. *Inquisition* contará con un mundo abierto, enorme y con numerosos ambientes, y su jefe de animación, Jon Perry, ha llegado a decir que "un nivel de *Dragon Age III* es más grande que todos los de *Dragon Age II*". Los nuevos territorios tendrán un impacto en la dirección que lleve la aventura, que se encuadra en el marco de una Thedas en guerra civil. Con templarios y magos luchando, el nuevo protagonista humano que controlaremos viajará por el mundo decidiendo si paliar o propiciar el conflicto en ciernes. *Inquisition* también cuenta con nuevas herramientas de personalización, y modifica ligeramente el sistema de combates. Propiciará la creación de grupos más coherentes y fuertes y permitirá reorganizar estrategias en medio de las batallas. También se ha mencionado la posibilidad de gestionar un castillo, pero no se sabe absolutamente nada de cómo funcionará esto. Y, por último, también se ha confirmado que los jugadores podrán transferir sus partidas guardadas de los dos primeros juegos, no sabemos para qué. Se supone que saldrá en otoño de este año, y suena prometedor, pero también lo eran el primero y el segundo, y luego mira.

INFORMACIÓN
Formato: Por confirmar
Compañía: Electronic Arts
Desarrollador: BioWare
Lanzamiento: Por confirmar

WASTELAND 2

El futuro apocalíptico que todos nos hemos pagado

Aquí está uno de los grandes proyectos de Kickstarter del año, que rompió records al alcanzar los dos millones de dólares de financiación final, tras llegar a su cifra inicial en menos de dos días. *Wasteland* fue un juego clave para PC, allá por 1988, y tiene el honor de ser el primer RPG postapocalíptico, sí, ese género que está tan de moda ahora 25 años después. De hecho, qué demonios, *Fallout* es el hijo bastardo de *Wasteland*. Brian Fargo fue el fundador de Interplay, la compañía que publicó *Fallout* y su primera secuela. Ahora que encabeza inXile Entertainment, Fargo se moría por hacer una secuela de *Wasteland*, pues al parecer todo el mundo le preguntaba a menudo por ella. Sin embargo, tras ser rechazado por la mayoría de grandes empresas, decidió acudir a Kickstarter y pedir ayuda a esos fans tan insistentes. Y menuda respuesta recibió, vaya. Fargo ha reunido a los miembros clave en el desarrollo del juego original y ha unido fuerzas con muchos las buenas gentes de Obsidian Entertainment. También ha pedido la ayuda de unos cuantos desarrolladores indi para que le ayuden con sus ideas sobre la secuela. *Wasteland 2* representa, en definitiva, un proyecto trasparente de Fargo y su equipo. Seguir los pasos de esta aventura del desarrollo de videojuegos durante todo el año va a ser interesante.

TRIVIA
La meta de 900.000$ fue en su día la más alta de todo Kickstarter. Eso no impidió que *Wasteland 2* superara la cifra en menos de 43 horas. Los fans se morían de ganas porque triunfara, y así fue.



INFORMACIÓN
Formato: PC
Compañía: InXile
Desarrollador: InXile
Lanzamiento: Octubre de 2013

Arriba: Los jugadores tendrán equipos de siete personajes, si bien solo cuatro serán manejables.





TRIVIA

Un buen número de los desarrollos internos de EA han abrazado el poderoso Frosbite 2 de DICE, como *Need For Speed*, *Medal Of Honor* and *Army Of Two*. El futuro no puede ser más esperanzador.

BATTLEFIELD 4

¿El primero en dar el salto a la next-gen?

INFORMACIÓN Plataforma: PC, PS3, X360 **Compañía:** EA **Desarrollador:** DICE **Lanz.:** Noviembre 2013

Garantizar el acceso a la futura beta *Battlefield 4* fue uno de los grandes atractivos de *Medal Of Honor: Warfighter*, aunque le quitó todo la magia y el factor sorpresa a un anuncio, que francamente, ya nos esperábamos todos. EA mantiene su táctica de alternar ambas franquicias, año tras año, con la esperanza de erosionar el domino de los *Call Of Duty*. Esperamos grandes cosas de este *Battlefield 4*, aunque DICE tendrá que hilar extremadamente fino para poder exprimir las agotadas consolas actuales con un motor tan poderoso como Frostbite 2. Hay muchas áreas en las que la saga debe mejorar respecto a la anterior entrega, como aumentar el número de jugadores en el modo On-line o meterle un buen arreón a la campaña y el modo cooperativo.

De todas maneras, el foco de atención está puesto en el salto de la franquicia a la siguiente generación. Algo que podría concretarse en el próximo E3. Estaremos atentos. Y Activision mucho más.



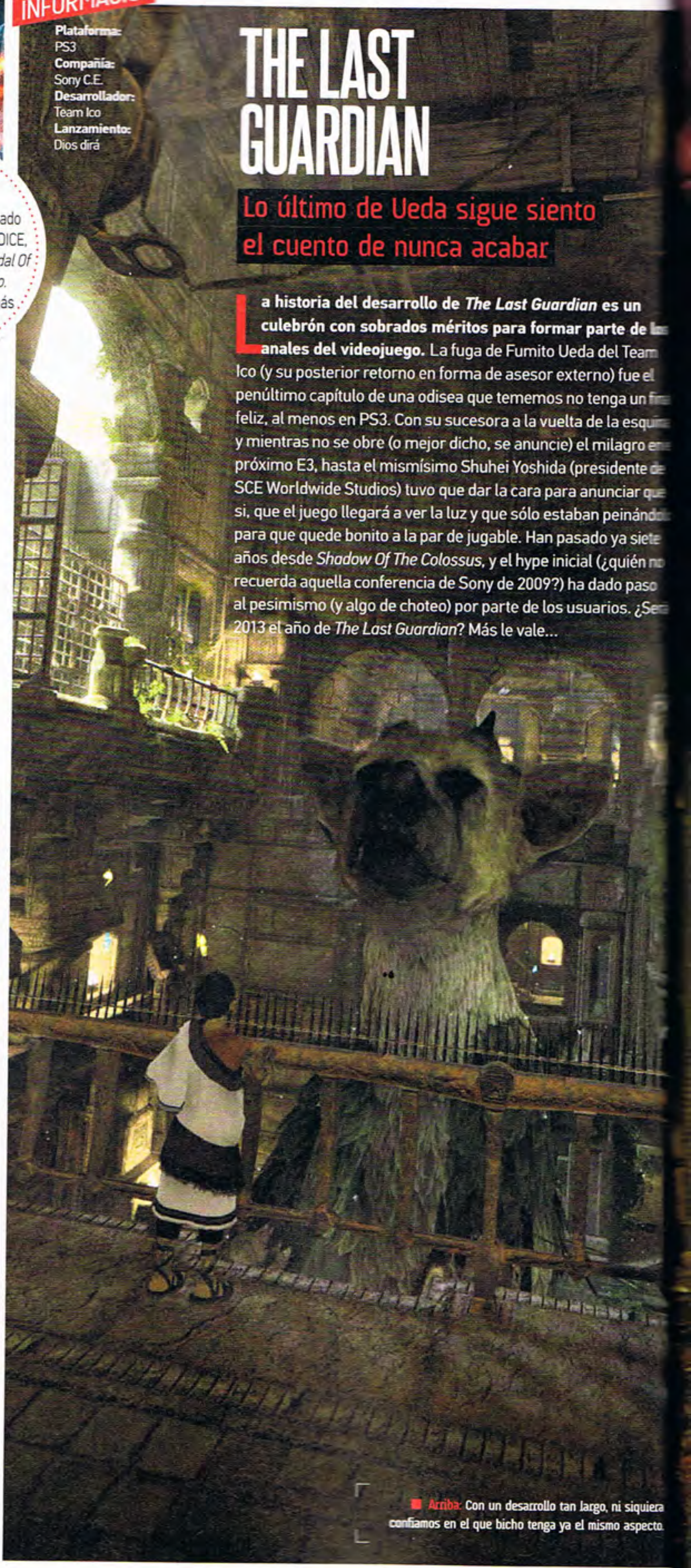
DEADPOOL

El mercenario bocazas no hará prisioneros

INFORMACIÓN Plataforma: PlayStation 3, Xbox 360 **Compañía:** Activision **Desarrollador:** High Moon Studios **Lanzamiento:** 2013

A pesar de su enorme potencial, Marvel ha explotado muy poco a Deadpool fuera de las viñetas, mas allá de ponerle la cara de Ryan Reynolds en el spinoff de Lobezno (y encima, de aquella manera). Afortunadamente, parece que High Moon Studios sí hará justicia con Masacre, como es conocido en España, o al menos eso es lo que podemos vislumbrar por el tráiler que Activision distribuyó el año pasado y el fichaje de Daniel Way como guionista del juego (ya ha desempeñado esa labor en algunos de los mejores cómics del personaje). De momento, sabemos que, al igual que hace en los tebeos, Deadpool hará trizas la cuarta pared con multitud de chascarrillos dirigidos hacia el jugador (la página web del juego es sencillamente gloriosa), y ya se ha confirmado la aparición de Psylocke, Domino y Lobezno en un videojuego que, de momento, no teme reirse de uno de los momentos más vergonzantes de la historia de Marvel: sus especiales de trajes de baño.

Es peligroso depositar tantas esperanzas en poco más que un tráiler y algunas pantallas, pero confiamos en que High Moon Studios haga por Deadpool lo mismo que ha hecho por *Transformers*.



INFORMACIÓN
Plataforma: PS3
Compañía: Sony C.E.
Desarrollador: Team Ico
Lanzamiento: Dios dirá

THE LAST GUARDIAN

Lo último de Ueda sigue siento el cuento de nunca acabar

La historia del desarrollo de *The Last Guardian* es un culebrón con sobrados méritos para formar parte de los anales del videojuego. La fuga de Fumito Ueda del Team Ico (y su posterior retorno en forma de asesor externo) fue el penúltimo capítulo de una odisea que tememos no tenga un final feliz, al menos en PS3. Con su sucesora a la vuelta de la esquina y mientras no se obre (o mejor dicho, se anuncie) el milagro en el próximo E3, hasta el mismísimo Shuhei Yoshida (presidente de SCE Worldwide Studios) tuvo que dar la cara para anunciar que si, que el juego llegará a ver la luz y que sólo estaban peinándolo para que quede bonito a la par de jugable. Han pasado ya siete años desde *Shadow Of The Colossus*, y el hype inicial (¿quién no recuerda aquella conferencia de Sony de 2009?) ha dado paso al pesimismo (y algo de choteo) por parte de los usuarios. ¿Será 2013 el año de *The Last Guardian*? Más le vale...

Arriba: Con un desarrollo tan largo, ni siquiera confiamos en el que bicho tenga ya el mismo aspecto.



Los jugadores de *DayZ* son sin duda el enemigo más temible. Su lanzamiento en solitario desarrollará aún más este aspecto.

DAYZ STANDALONE

Esparcimiento de sesos

INFORMACIÓN **Plataforma:** PC **Compañía/Desarrollador:** Dean Hall/Bohemia Int. **Lanz:** 2013

Tras meter el miedo en el cuerpo a los jugadores de PC a través de una combinación de survival y mundo abierto, en el que los zombis son el menor de los problemas (hay que temer más al resto de jugadores humanos), el creator de *DayZ* Dean Hall va a incorporar un nuevo elemento a la ecuación: el cólera: Los jugadores llegarán a contagiarse unos a otros en esta evolución de *DayZ*, que abandona su condición de mod de ARMA 2 para comercializarse como un título aparte. Esto no significa que Hall le dé la espalda al mod, ni mucho menos: ya ha anunciado algunas de las mejoras que incluirá en la siguiente versión, aunque palidecen en comparación a todo lo que ofrecerá esta entrega, que podría incluso desembarcar en consolas. En principio, *DayZ Standalone* debería haber salido a finales de 2012, pero la encarcelación de Ivan Buchta y Martin Pezlar (acusados de espionaje en Grecia por tomar fotos cerca de una base militar para el desarrollo de ARMA 3) complicó el desarrollo de los mapas.

THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

Rednecks Vs. Los Muertos Vivientes

INFORMACIÓN **Plataforma:** PlayStation 3, Xbox 360 **Compañía:** Activision **Desarrollador:** Terminal Reality **Lanzamiento:** 2013

A diferencia del alabado juego de Telltale Games, que adaptaba el cómic original de Robert Kirkman, este FPS toma su inspiración de la serie de TV. Concretamente es una suerte de precuela, en la que seguiremos las andanzas de los hermanos Dixon en Atlanta, con una mecánica a medio camino entre *Left 4 Dead* y el reciente *ZombiU*. Aún le queda bastante en el horno (es la impresión que deja el primer vídeo filtrado del juego), pero deja ya patente cómo el sigilo tendrá tanta importancia por los hachazos en la cabeza. Asi que olvidaos de las balaseras, porque aquí habrá poca munición y mucho zombi de fino oído.





INFORMACIÓN
Plataforma: PC, PS3, Xbox 360
Compañía: EA
Desarrollador: Visceral Games
Lanzamiento: Marzo 2013

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

Un reboot de lo más insospechado

Habrá que confiar en el talento de Visceral Games (padres de la franquicia *Dead Space*, ahí es nada), porque el reboot de *Army Of Two* nos ha dejado un tanto desconcertados. Aunque las dos primeras entregas de la saga no cosecharon todo el éxito comercial que merecían, entre sus virtudes contaba no sólo con una gran mecánica cooperativa, sino con la química entre sus dos protagonistas, Salem y Ríos. Ambos han sido sustituidos por una nueva pareja, simplemente apodados Alpha y Bravo. El escenario, México; el enemigo, un poderoso cartel de la droga llamado La Guadaña. A su favor, el salto del Unreal 3 de las dos entregas anteriores al motor Frostbite 2 de DICE. Esperemos que Visceral sepa extraerle el mayor partido posible, y mejore la IA del compañero (uno de los puntos flacos de las anteriores entregas).



Si jugaste en 1993 al clásico de Super Nintendo, es imposible que no te emociones al ver estas pantallas. Aquí mas de uno ha echado una lagrimilla.

INFORMACIÓN
Plataforma: PC, Mac, Tabletas
Compañía: Harebrained Schemes
Desarrollador: Harebrained Schemes
Lanzamiento: Verano

SHADOWRUN RETURNS

Por el pueblo y para el pueblo

Otro milagro fraguado al calor de Kickstarter, que llenará de gozo a los fans de los *Shadowrun* de SNES y MD. Y ya no digamos a los seguidores del juego de rol original, obra de Jordan Weisman, quien recompró los derechos de *Shadowrun* a Microsoft para poner en marcha este rolazo, isométrico y deliciosamente cyberpunk, que combinará entornos 2D con personajes poligonales. La compañía del propio Weisman, Harebrained Schemes, firma este prometedor título, que llegará a PC, Mac, iPad y tabletas Android a principios del verano. El amor de los fans hacia este proyecto se concretó en nada menos que 1.800.000 $, un dinero bien invertido, como dejan patente las capturas del juego. Weisman y Cia han utilizado el dinero extra (el objetivo inicial en Kickstarter era alcanzar los 400.000 $) para expandir el concepto inicial en un RPG mucho más ambicioso.



INFORMACIÓN **Plataforma:** PS3, Xbox 360 **Compañía:** Konami **Desarrollador:** Platinum Games **Lanz.:** Febrero

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Platinum Games le pone las pilas a Raiden

Con el desarrollo de *Bayonetta 2* y *The Wonderful 101* para Wii U Platinum Games van a tener un 2013 bastante ocupado. Pero antes de revolucionar el catálogo de la flamante consola de Nintendo, los padres de *Vanquish* aún han tenido tiempo de acudir al rescate de Hideo Kojima y su fallido *Metal Gear Solid: Rising*. En sus manos, Raiden se ha convertido por fín en un héroe con entidad propia, muy alejado de la rubia tonta que nos amargó el *MGS2: Sons Of Liberty*. En poco más de un mes vais a comprobarlo por vosotros mismos, en uno de los primeros bombazos del año. Sabemos que no faltarán las voces discordantes (la mayoría, procedentes de los fans más integristas del canon *Metal Gear*), pero los tres niveles que hemos podido probar hasta ahora confirman nuestras nuestras expectativas: *Revengeance* es puro Platinum. Hay humor, una mecánica vibrante (esperad a laminar cyborgs con la katana) y una banda sonora indescriptible.

THE WONDERFUL 101

La otra exclusiva Wii U de Platinum

INFORMACIÓN **Plataforma:** Wii U **Compañía:** Nintendo **Desarrollador:** Platinum Games **Lanzamiento:** 2013

Estaremos de acuerdo en que el mayor error de Nintendo durante la conferencia del último E3 fue centrarse demasiado en *Nintendo Land* y dejar fuera a esta maravilla de Platinum Games, que podríamos catalogar de *Pikmin* lisérgico. Utilizando el GamePad, el jugador comanda una horda de peculiares superhéroes frente a una amenaza alienígena, combinando sus poderes para crear delirantes ataques, ya formando un pez gigante, un flan XXXXL y otros ataques no menos chiflados. El anuncio de *Bayonetta 2* ha eclipsado a *The Wonderful 101*, pero haréis bien en no perder de vista este juego, quizás uno de los títulos más atractivos del catálogo 2013 de Wii U para todos aquellos usuarios hardcore que quieran algo más que versiones tuneadas de lanzamientos de PS3 y Xbox 360. Nintendo, este sí es el camino.



Arriba: Será que nos puede la nostalgia hacia la extinta Clover Studio, pero no podemos dejar de acordarnos de los *Viewtiful Joe* al ver esta pantalla.





TRIVIA

LucasArts ha confirmado que el protagonista de la demo será sustituido en el juego final, lo que ha alimentado aun más los rumores que apuntan a Boba Fett. El título *1313* no puede ser casual.

STAR WARS 1313

La galaxia, en manos de Disney

INFORMACIÓN **Plataforma:** Por confirmar **Compañía:** Activision **Desarrollador:** LucasArts **lanzamiento:** 2013

Todo el mundo está hablando del futuro de la franquicia *Star Wars*. Todo el mundo menos LucasArts. Ya sea porque están demasiado ocupados desarrollando este juego, o porque nos deparan un anuncio bastante gordo para el próximo E3 (no ha vuelto a saberse nada nuevo de este título desde la última feria angelina). De hecho, la compra del imperio de George Lucas por parte de Disney ha dejado en un plano secundario hasta algo tan crucial como saber sobre qué plataformas correrá *Star Wars 1313* (nos han asegurado que sobre las actuales, aunque es difícil de creer, tras ver la demo del año pasado). Lo cierto es que el anuncio del Ep. VII de *SW* podría haber influído en el destino de este shooter en 3ª persona. De todas maneras, tampoco nos sorprendería mucho a los que, en su día, disfrutamos en un E3 de una impresionante demo de Euphoria sobre un juego de Indiana Jones que acabó siendo una morralla para PS2. Esperemos que no suceda lo mismo.

INFORMACIÓN
Plataforma: PlayStation 3, Xbox 360
Compañía: Capcom
Desarrollador: Dontnod Entertainment
Lanzamiento: Mayo

REMEMBER ME

¡Vive la France!

Aquí tenemos otro proyecto que ha estado dando tumbos durante unos cuantos años. *Remember Me* ha sufrido no pocos cambios a lo largo de su turbulento desarrollo, desde su origen como sandbox hasta acabar en una mecánica más lineal. De hecho, el proyecto, obra de los franceses Dontnod, nació bajo el paraguas de Sony C.E. con el nombre de *Adrift* y cuando éstos lo desecharon, acabó en manos de Capcom. En *Remember Me* el jugador encarna a Nilin, una "cazadora de recuerdos" con amnesia (sí, la ironía no es muy sutil) en el futurista París del año 2084. También cuenta con el spammer (el ordenador de su muñeca) para trastear en equipos electrónicos y una agilidad sorprendente con la que encadenar combos a la hora de combatir cuerpo a cuerpo. La comparación con el *Watch Dogs* de Ubisoft será inevitable, pero el juego de Capcom contará con la ventaja de salir mucho antes a la venta.





INFORMACIÓN **Plataforma:** PC **Compañía:** Sega **Desarrollador:** The Creative Assembly **Lanzamiento:** Octubre

TOTAL WAR: ROME II

Amigos, romanos, compatriotas...

Al igual que el imperio romano, en Creative Assembly son plenamente conscientes de que el éxito pasa forzosamente por la expansión. La tan esperada secuela de *Total War: Rome* ofrecerá una campaña mucho más extensa, en la que disfrutaremos de unos gráficos muy mejorados respecto a la primera entrega y un nuevo sistema de cámaras que nos permitirá seguir cada batalla desde cualquier perspectiva. No sólo sembraremos los campos con los cadáveres de nuestros enemigos, sino que además nuestras decisiones políticas tendrán un peso decisivo en la transformación de Roma, en su evolución de república a imperio. *Rome II* promete mantener el reinado de la franquicia *Total War* dentro del género RTS.

BEYOND: TWO SOULS

Y sigue lloviendo sobre mojado...

INFORMACIÓN

Formato: PlayStation 3
Compañía: Sony C.E.
Desarrollador: Quantic Dream
Lanzamiento: Finales de 2013

Todo el mundo tiene una opinión en torno a David Cage y su estudio, Quantic Dream. Para algunos, el tipo es un visionario, uno de esos pocos gurús que están tirando del carro de la ficción interactiva, uno de esos valientes que invierte millones en un juego donde el gatillo derecho sirva para abrir cartas en lugar de para disparar pistolas. Para otros, entre los que nos encontramos varios redactores de esta revista, solo es un vendedor de humo, un tío con una idea muy equivocada de lo que es un videojuego y que confunde dirigir un juego con dirigir una película. Algo peor que Kojima. Del mismo modo, algunos lloraron con *Heavy Rain* y alabaron su narrativa y las consecuencias de cada acto, y otros solo vimos una versión tróspida de *Dragon's Lair* en el que un padre despistado gritaba 'Jason' como un poseso en un centro comercial si pulsabas X.

Visto que no hay un término medio con este hombre, queda claro que la recepción de *Beyond* va a traer cola. Los fans del estudio no necesitan motivos para creer en el juego, y probablemente ya hayan imprimido pósters y reservado la edición coleccionista que incluye un pelo de Ellen Page, pero... ¿qué pasa con los haters? Bueno, la mera mención de un control similar al de *Heavy Rain* para hacer acciones fijas y mínimas debería ser motivo suficiente para que el tren del odio descarrile antes de salir de estación. Quizá por esto, muy listos en el estudio, han optado por satisfacer a los de casa y contratar a unos cuantos talentos de Hollywood, de modo que las cinemáticas tengan todavía más peso. Así que sí, esta exclusiva meterá una Ellen Page virtual en las PlayStation 3 de medio mundo, y no *The Last of Us*, que tuvo que rehacer su coprotagonista femenina para que se pareciera menos a la actriz de Hard Candy (curiosamente, haciéndola más joven).

A nivel de cinemáticas, pocas pegas se le pueden poner. La calidad de la captura de movimientos es tan real que uno teme que, uno, se funda la consola y, dos, hace que volver a jugar a *LA Noire* dé mucho repelús. Hasta el más mínimo detalle de los rostros ha sido cuidado y parece como si se viera una película. Y con los cuerpos y los entornos al mismo nivel, eso del valle inquietante se queda corto para definir el nivel de ambición y la obsesión por el realismo de esta gente. Menos mal que está Ellen Page...

TRIVIA

Heavy Rain Chronicles iba a ser una serie de capítulos por DLC que profundizarían más en la historia del juego. A excepción del primero, el proyecto se paralizó para comenzar otros nuevos.

¿Y qué pasa con la jugabilidad? Pues aunque la mayoría de lo que hemos visto es un calco byte por byte de la mecánica de *Heavy Rain* y *Fahrenheit* – QTE hasta en la sopa, vaya – *Beyond* introduce unos cuantos trucos para intentar atraer a algunos haters. El juego explora la relación de Jodie Holmes y de su extraño y fantasmal guardián Aidan, un ser sobrenatural e intangible con capacidades para interactuar con el mundo físico. Cuando controlamos a Aiden, podremos movernos con total libertad hasta que nos dé por poseer a alguno de los otros personajes del juego, interactuar con objetos del mundo y, en definitiva, hacer cualquier cosa con tal de mantener a Jodie a salvo. Los QTE aparecen por doquier, claro, pero al menos somos libres para movernos y tratar de toquetear todo lo que nos rodea con el sistema *point-and-click* de manual que David Cage y cía han ideado para relacionarnos con el mundo, aunque esa relación se dé en niveles absurdos como pulsar X para abrir un refresco.

"El diseño de un juego es la base para construir una montaña rusa de emociones", dice Cage "Una buena montaña rusa debe ser única y debe hacerte atravesar emociones variadas e intensas, debe estremecerte y asustarte, dar un punto de vista diferente, algo que te haga sentir vivo. Debe construirse con materiales sólidos en cada detalle, desde el metal a los tornillos, consiguiendo un significado completo para la experiencia. Y al bajarte de ella, debes sentir que has vivido algo grande -no necesariamente placentero- pero sobre todo debe mantenerse en tu memoria largo tiempo. Es un recuerdo único, uno que te hará ser quien eres, aunque sea de forma sutil." ¿Ha quedado claro, no?

Al insistirle un poco más, Cage se sincera: "Os contaré un secreto que me ha llevado quince años descubrir. Es algo que poca gente sabe, que muy pocos sienten y de lo que pocas veces somos conscientes. El secreto para un buen diseño de juego es ser sincero. Haz siempre algo personal, algo único, algo que pienses que es increíblemente valioso. Escribe de ti, de tu vida, tu mundo, tus ideas, tus creencias, pero nunca sobre otros. Si eres sincero de verdad, resonarás en otros, porque lo verán genuino. Nunca escribas por dinero. Esto te conseguirá un coche, pero no dará sentido a tu vida". Ni Punset, oigan.





Arriba: Ellen Page se relaja tras la captura de movimientos del juego mientras David Cage le pide matrimonio, algo que haríamos todos ante su presencia.

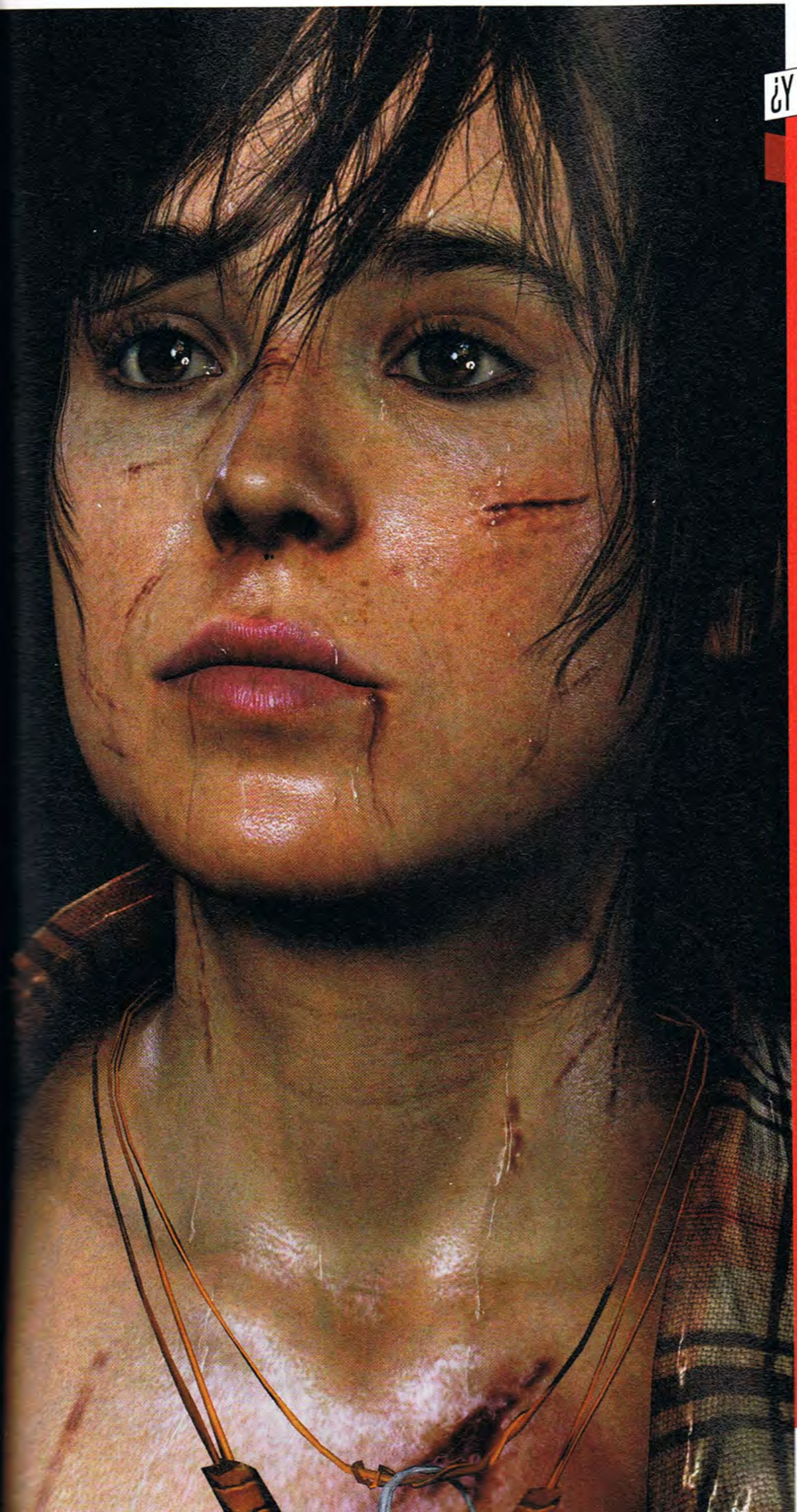


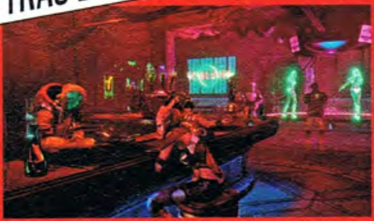


Arriba: Aunque los juegos previos de Quantic Dream han sufrido grandes problemas, *Beyond: Two Souls* es de lejos el mayor desafío del estudio y de su personalista director.



"El secreto para un buen diseño de juego es ser sincero. Haz siempre algo personal."
DAVID CAGE, GURÚ





PREY 2

Compañía: **Bethesda** Estudio: **Human Head**

■ **ES INCREÍBLE** que este juego tenga ya una de las historias de desarrollo caótico más increíbles del año, y eso que aún no ha salido. Tras un montón de rumores sobre cancelaciones y cambios de dirección, nos alegra que el juego siga vivo y que permanezca en sus trece de ponernos en la piel de un cazarrecompensas amnésico.



DOOM 4

Compañía: **Bethesda** Estudio: **id Software**

■ **COSAS QUE** sabemos sobre *Doom 4*: está en desarrollo, debería lanzarse pronto y es muy probable que se parezca más a *Doom* que a *Doom 3*. Los rumores de que esté ambientado en la Tierra son tan interesantes como la nueva tecnología que Carmack tiene preparada para darle vida.



STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID

Compañía: **Blizzard** Estudio: **Blizzard**

■ **EL CAPÍTULO** final de la trilogía de *StarCraft II* sigue pendiente, y esta vez se centrará en la raza de los Protoss. Viendo que *StarCraft: Heart Of The Swarm* aún no ha sido lanzado -lo hará en marzo de 2013– aún tocará esperar un buen rato.





"He tenido mis momentos favoritos y mis momentos más odiados de los videojuegos en el mismo título"

DAVID BREVIK, GAZILLION ENTERTAINMENT

POR QUÉ ♥...

EverQuest

DAVID BREVIK
GAZILLION ENTERTAINMENT

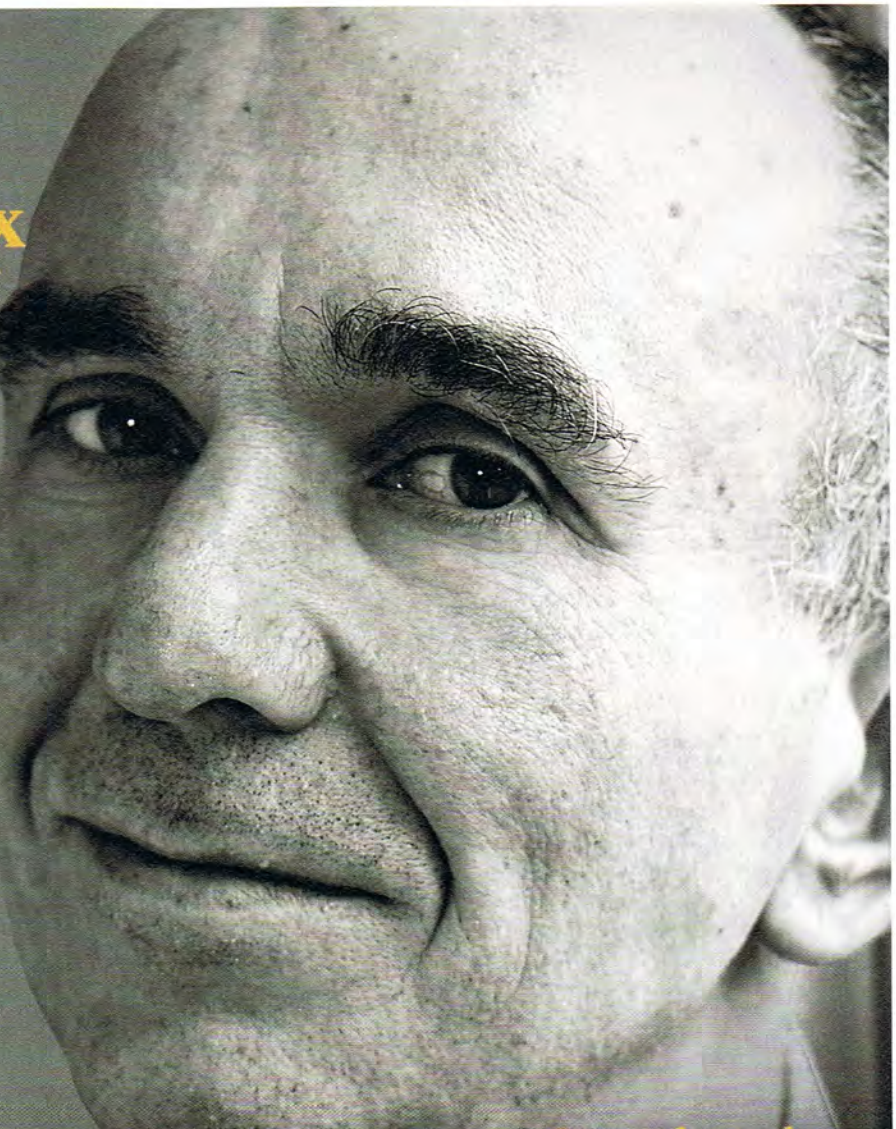
"El juego al que más horas he echado es EverQuest. *Mi mujer cree que soy masoquista o algo de eso. No sé qué era exactamente, pero la experiencia de comunidad y todo el entorno social fue lo que me hizo querer jugarlo. Las clases estaban bien diseñadas y el mundo era interesante. Los gráficos eran normalitos, pero disfrutaba de las sensaciones de un mundo que parecía abierto y en el que todo era posible. Me encantaba explorar, descubrir cosas, el peligro, y odiaba la penalización por morir. Tengo más historias malas que buenas acerca de* EverQuest, *me pasa con él más que con ningún otro juego. Me ha dado mis momentos favoritos y los más odiados de los videojuegos. Supongo que es una gran relación de amor y odio."*

Los nombres de 2012

Hablamos con los nombres más influyentes del año pasado, cuáles creen que son las claves de sus éxitos recientes y qué esperan del año que viene.

Mientras que la television y la música han experimentado una especie de renacimiento, para mejor o para peor, con la llegada de Internet y los canales de distribución digital, las revoluciones en los videojuegos se han desarrollado a un ritmo mucho más tranquilo. Después de todo, es un medio muy joven; *Pong* acaba de cumplir cuarenta años en noviembre, así que aún le quedan por vivir, como quien dice, los mejores años de su vida.

2012 trajo a escena a nuevos y veteranos desarrolladores: Peter Molyneux y su nuevo estudio, 22Cans, llevaron un extraño experimento online y levantaron quizás más "Curiosidad" de la que esperaban, cargándose temporalmente sus servidores. También lanzó el Kickstarter de *Godus* que, junto con otros proyectos puestos en pie gracias a la herramienta, incluyendo *Double Fine Adventure*, de Tim Schafer, ha recibido una atención notable este año: Kickstarter ha acabado convirtiéndose en una forma viable de financiar proyectos independientes. Dean 'Rocket' Hall pasó de la penumbra del desarrollo independiente a uno de los nombres propios más importantes del año gracias a *DayZ*. Y Telltale Games, creciendo de forma constante desde hace cinco años, dio en el blanco con su última serie, *The Walking Dead*. Desde luego, podría decirse que 2012 ha sido un año ciertamente vintage.



MEJOR REGRESO

Peter Molyneux

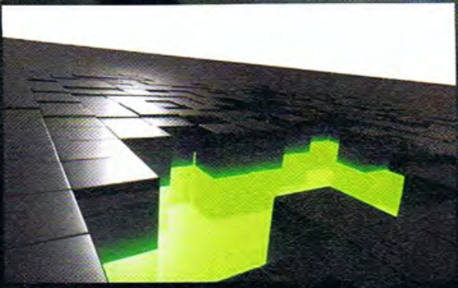
ES UNO DE los nombres más importantes de la industria, y el primero en admitir que no es infalible. A veces se equivoca, y a veces exhibe un molesto entusiasmo infantil con todo lo que hace, pero a menudo, lo que hace, lo hace muy, muy bien. Peter Molyneux ha sido el responsable de algunos de los mejores juegos de la historia, y escarbar en su cerebro para ver qué piensa de su paso en 2012 de Lionhead Studios y *Fable: The Journey* a 22Cans, *Curiosity* y *Godus* es fascinante.

"Cuando sales de un largo periodo de hibernación, seas un viejo gran oso o un desarrollador como yo, ¿qué haces?" Peter Molyneux se refiere, cómo no, a su transición la pasada primavera del megaestudio de Microsoft Lionhead a la start-up indie 22Cans. "Te desplomas fuera del estudio y puedes pararte a descansar o saltar de cabeza en esa corriente que es el desarrollo indie. Eso es lo que hice, y afortunadamente conseguí convencer a otra gente para que hiciera lo mismo."

Si le sumamos las semanas locas de octubre y noviembre en las que se lanzó el experimento del nuevo estudio, *Curiosity*, podría decirse que Molyneux ha estado en una montaña rusa emocional durante todo el año. Dos semanas antes de su partida de Microsoft le entrevistamos, ignorantes del hecho de que iba a iniciar una carrera en solitario. "Estaban siendo tiempos muy extraños," admite. "Le debía a Lionhead hacer un buen trabajo con *Fable: The Journey*; me sentía responsable de ello, aunque tuviera mis dudas. Pero pensé, '¡Dios! ¿Y si me hacen una pregunta acerca de qué voy a hacer el mes que viene? ¡Voy a tener que mentir!' Fue difícil para mí, y también fue difícil no dar pistas de que en dos semanas volveríamos a estar hablando, pero no como parte de Microsoft."

Molyneux, sin embargo, considera que su primer día de 2012 fue aquel en el que empezó a trabajar en 22Cans. "Comenzó el 3 de marzo, recorriendo a pie los 280 pasos que separan mi casa de los estudios de 22Cans. Lo primero que hicimos fue reunir a un equipo, y entonces nos preguntamos '¿Qué idea funcionaría?' Así surgió la idea de los experimentos, de trastear con la tecnología y las mecánicas de juego. Entonces, según el equipo iba creciendo, comenzamos a desarrollar *Curiosity*. Y después lo lanzamos. Curiosamente, salió cuando estaba en Israel dando una charla, y cuando volví, seis horas después, había tenido un cuarto de millón de descargas. Todos nuestros cálculos acerca de lo popular que sería el juego se fueron por el retrete."

"Cuando sales de un largo periodo de hibernación, seas un oso viejo y enorme o un desarrollador como yo... ¿qué haces?"



Curiosity fue un éxito tan avasallador para 22Cans que sus servidores no pudieron gestionar el tráfico.

Todo 2012

Enero

- *Star Wars: The Old Republic* llega a su mayor número de usuarios simultáneos con 350.000 jugadores en total.
- Bethesda consigue los derechos de los juegos de *Fallout*, concretamente con el proyecto de hacer un MMO de la serie.
- Comienzan los problemas económicos en THQ, con despidos y cancelaciones de numerosos proyectos.

Febrero

- La PS Vita llega a España, vendiendo más de 21.000 unidades en la primera semana.



- Comienzan a airearse los problemas económicos de Game, más acusados en otros países de Europa que en España.
- Kaz Hirai es ascendido a presidente y CEO de Sony Corporation, sustituyendo a Howard Stringer.
- Double Fine hace historia en la industria presentando un proyecto de Tim Schafer y Ron Gilbert en Kickstarter.





Project Eternity es solo uno de los muchos juegos de los que Kickstarter es responsable.

MAYOR INNOVACIÓN Kickstarter

La industria nunca se había encontrado en una situación tan excitante como esta, con el alzamiento del modelo free-to-play, el retorno de la moda de los desarrolladores caseros y la creciente popularidad de los juegos digitales. En la cresta de esta nueva ola de videojuegos está el crowdfunding, puesto de moda por una Double Fine que, a principios del año pasado, llamó la atención de toda la industria cuando consiguió financiación para una aventura de point-and-click completamente nueva dirigida por dos de los nombres más importantes del género. Desde entonces, Kickstarter (la web más popular para financiar videojuegos con este sistema) ha visto cómo varios proyectos con presupuestos de millones de dólares obtenían el dinero requerido, el renacimiento de unos cuantos géneros que permanecían en hibernación, e incluso una consola nueva desarrollada solo a partir de soporte independiente. ¿Ha sido 2012 el año en que hemos asistido a una revolución en la financiación de los juegos, o un mero entretenimiento hasta que llegue la próxima generación? Hablamos con Brian Fargo (*Wasteland 2*), Chris Avellone (*Project Eternity*), Mitch Gitelman (*Shadowrun Returns*) y Justin Ma (*FTL: Faster Than Light*) y les preguntamos cómo ven sus logros, y si creen que hay un futuro para el crowdfunding y los videojuegos.

¿Qué ha cambiado en la industria para que Kickstarter pueda convertirse en una forma tan popular y viable de financiación, y qué elementos crees que han ayudado a convertirlo en parte prominente del negocio de los videojuegos?



Brian Fargo: Creo que hay varias dinámicas en juego que han hecho de Kickstarter el importante condicionante que es hoy. Uno de esos grandes elementos es la frustración cada vez mayor de los jugadores con según qué prácticas de negocio de las compañías (los DLCs desde el primer día que el juego está a la venta, por ejemplo) o la falta de variedad creativa. Hasta ahora no había ningún vehículo para que los jugadores votaran con su dinero a favor de una experiencia de juego diferente. La distribución digital y el crowdfunding eliminan tanto a las tiendas como a la compañía que publica el juego, y ponen en contacto directo al jugador y al creador. Hay muchos casos de un programador queriendo hacer un juego y un jugador queriendo recibirlo, y que no han podido hacerlo por la barrera que suponen las compañías y los comercios. Eso se acabó.



Justin Ma: No sé si está directamente ligado a la popularización del crowdfunding, pero ha impedido que los estudios de mediano tamaño sigan desapareciendo, como venía sucediendo desde hace unos años. Parece que los únicos juegos de éxito son los triples A de alto presupuesto, que tienen un público fiel. Las grandes compañías toman cada vez menos y menos riesgos, ya que los juegos exigen inversiones cada vez mayores. Cada vez, las compañías producen juegos más convencionales, pero eso no quiere decir que sea lo que desea el público. Muchos jugadores ven Kickstarter como una manera de amplificar sus quejas y sus voces; usan su dinero para que se escuchen sus exigencias, para poder decir 'Quiero que existan juegos como este.' También es una manera de que los desarrolladores creen el juego que quieran, por encima de su viabilidad financiera.



Mitch Gitelman: Lo más importante es que ya no tratas con encorbatados con agendas de encorbatado tomando decisiones de negocios de encorbatados. Los financiadores de Kickstarter no son inversores. Son creyentes y fans. Quieren que el proyecto salga adelante por sus propias y personales razones.

Además, muchos de ellos quieren seguir el progreso del proyecto para sentirse parte del desarrollo. Es altruísta, colectivo y (esperamos) muy satisfactorio. Por esa razón, el apartado social en red es muy importante. Cuando el proyecto que presenta un Kickstarter nos interesa, nos apasionamos con él y ayudamos a difundirlo, porque queremos que consiga el dinero. Sigo a muchos amigos para ver qué proyectos están apoyando, y sé que tengo varios amigos que hacen lo mismo conmigo.

Por todo ello, a menudo puedes ver proyectos que se financian con éxito y que crecen más de lo previsto gracias a que reciben más apoyo del esperado. Esos mismos proyectos podrían no encontrar ni el más mínimo apoyo de una compañía debido a su naturaleza arriesgada y a las escasas posibilidades de que una compañía asuma un riesgo excesivo.

¿Hay un futuro para el crowdfunding en los videojuegos? ¿Cuál es?

BF: Recuerdo que me hicieron esa pregunta al principio de la financiación de mi campaña de Kickstarter de Wasteland, y ya entonces lo consideré un movimiento que iba a cambiar rotundamente el negocio de los juegos. Y aquí estamos, seis meses después, tras varios proyectos de presupuesto multimillonario financiados en un mes. El tema es muy positivo y, de momento, no parece tener un final. Hay gente como yo, que apoyamos proyectos que posiblemente no hubiéramos comprado por las vías tradicionales. Saber que el dinero supone beneficio directo para el programador hace que ayude a financiar juegos a los que no me habría acercado de otro modo.

Marzo

- Peter Molyneux deja Lionhead y Microsoft Studios para fundar 22Cans, enfocada a proyectos indies más modestos.

- *Mass Effect 3* recibe las iras de Internet por culpa de su polémico final. Sus creadores deciden añadir un final postizo para enmendarlo.



- *Wasteland 2*, de Brian Fargo, consigue la financiación de 2,9 millones de dólares requerida a través de Kickstarter.

- Las tiendas Game británicas se salvan de la bancarrota después de cerrar 277 locales y despedir a más de 2.000 empleados.

Abril

- Notch anuncia su próximo juego, el título de ciencia-ficción inspirado en *Elite*, *0x10c*, que será lanzado después del *Scrolls* de Mojang.

- *Shadowrun Returns* continúa catapultando la popularidad de Kickstarter con un nuevo éxito y recaudando 1'8 millones de libras.

- Después de problemas en el desarrollo, *S.T.A.L.K.E.R. 2* es revitalizado como un MMORPG free-to-play, *Survarium*.

- La curiosa jerarquía empresarial sin jefes de Valve es revelada a través de un manual de empleado filtrado.



Chris Avellone: Ahora mismo, no creo que haya posibilidades de que un blockbuster veraniego estilo *Call Of Duty* se pueda financiar con las cantidades de dinero que se manejan en Kickstarter, pero es más que suficiente para juegos modestos de géneros minoritarios (aventuras, RPGs isométricos de la vieja escuela...). Mi esperanza es que con el tiempo veamos crecer esas donaciones hasta que la producción de todos los juegos la hagan los jugadores.

MG: Sí, decididamente hay un futuro para el crowd-sourcing. La industria del videojuego tiene que moverse en la misma dirección que la de la música. Puede que los tiempos de los juegos triple-A, de alto presupuesto, éxito masivo e ideas arriesgadas se estén desvaneciendo, pero hay más opciones para los jugadores que nunca, y más oportunidades para que los indies encuentren un público. Las webs de crowd-sourcing se especializarán para que los jugadores puedan invertir en sus géneros favoritos.

Puede que surja un nuevo negocio que gestione proyectos de crowd-sourcing para indies. Habrá quien encuentre la forma de corporativizarlo, de convertirlo en algo más mecánico y que impacte más en la gente.

¿Cómo creéis que la popularidad del crowd-sourcing ha afectado a los grandes sellos y los juegos de alto presupuesto?

BF: Por una parte hay un grupo de compañías que no se han dado cuenta de que existe este movimiento. Otros, sin embargo, parecen estar aprendiendo lecciones de él. He tenido conversaciones recientemente con gente de compañías que me han preguntado mi opinión sobre el fenómeno, y les he hablado de *Wasteland* y nuestro éxito en Kickstarter, y no habían oído hablar de ello. Les conté lo que estaba pasando, pero como no es algo material, no parecen darle importancia. Por otro lado, hay compañías muy al tanto del tema y que están interesados en esta comunicación directa con los jugadores para aplicarlo a sus esquemas de desarrollo. El primer impacto a corto plazo del fenómeno creo que será que muchas compañías empezarán a escuchar a los jugadores DE VERDAD, y es ese aspecto del crowd-funding donde está la clave de su éxito. En inXile miramos a nuestra relación con los jugadores con una perspectiva positiva, y dejamos que esto dicte nuestras decisiones.

"Tuve la fuerte sensación de que se estaba produciendo un cambio fundamental en el negocio de los videojuegos"

CA: El beneficio ha sido, sobre todo, para los desarrolladores. Por mucho que tres o cuatro millones de dólares signifique para nosotros, es algo que no haría que una compañía grande arqueara una ceja. Además, tener 70 u 80.000 personas apoyando el proyecto puede sonar impresionante, pero si esas fueran las cifras de venta directa de una compañía, se consideraría decepcionante en términos de ventas, al menos a nivel de PC y consola. Pero si ese juego de tres o cuatro millones de dólares vende tres o cuatro millones de copias, la cosa cambia: las compañías se darían cuenta, de repente, de que es un negocio muy rentable.



■ *Double Fine Adventure*, de Tim Schafer, arrasó con su petición inicial de 400.000$ para llegar a 3.336.371$.



MEJOR NOVATO
Dean Hall



Reflexionando acerca lo que ha sido para él un año lleno de emociones, Dean 'Rocket' Hall recuerda una sensación que tuvo a mediados de junio de 2012.

"Supongo que el momento más bajo del año fue cuando volví del E3 y sentí el peso de las cosas. Tenía un montón de ofertas económicas de muchas compañías, pero sentía que ninguna era del todo perfecta. Ahí fue cuando percibí la gravedad de la situación."

Ya, ya, suena terrible, haber creado *DayZ*, un mod gratuito que, incluso entonces, estaba rompiendo records y revitalizando al juego de dos años de edad Arma II. Era tan popular que la gente le ofrecía cantidades indeterminadas de dinero por él. Suponemos que eran sumas considerables, no una propina para tomarse un pincho de tortilla.

¿A qué venía la bajona, entonces? "Había vuelto a Praga, y solo tenía planes para estar en la República Checa seis meses, tenía planeada toda una vida al margen de esto, fuera de la industria. Había decidido volver a los videojuegos solo brevemente, así que tenía que archivar todo lo que había conseguido. Y era bueno y excitante, pero conllevaba cierta sensación de pérdida. Me afectó a muchos niveles: mi maleta se perdió en el vuelo de vuelta, tenía millones de contactos y estaba agotado, y entonces alguien robó mis otras maletas en el aeropuerto... al final de todo el proceso estaba algo deprimido."

DayZ era un mod prometedor desde el principio. Dean esperaba tener unos pocos cientos de usuarios cuando lo lanzó en abril, pero en mayo tenía 50.000. Para agosto llegó al millón, pero desde luego, convertir el mod en un juego independiente dirigiendo a su propio equipo no era parte del plan.

Mayo

- *The Elder Scrolls Online* es anunciado para PC y Mac: es un MMORPG desarrollado por ZeniMax Online Studios.
- Lanzamiento mundial de *Diablo III* con la consiguiente polémica por sus exigencias de conexión constante.
- El desarrollador de *Kingdoms Of Amalur* 38 Studios y Big Huge Games cierran. Epic Games crea un nuevo estudio.



- El fundador de Naughty Dog Jason Rubin deja el estudio para convertirse en presidente de la delicada THQ.

Junio

- *Beyond: Two Souls* es confirmado para PS3, con Ellen Page dando vida a la protagonista a través de motion capture.
- Microsoft anuncia SmartGlass, la app para tablet y móvil que funciona en combinación con determinados juegos de Xbox 360.
- Criterion anuncia que tendrá el control total de las franquicias de conducción de EA *Need For Speed* y *Burnout*.
- Dean 'Rocket' Hall lanza el mod *DayZ* para el juego *Arma II*, que se convierte en uno de los éxitos sorpresa del año.
- Para sorpresa de muy pocos, Microsoft anuncia su tablet Surface. Los rumores de una tablet Xbox, sin embargo, no cesan.

MEJOR ESTUDIO
Telltale

COMO POSIBLEMENTE TODOS tenemos claro a estas alturas, 2012 está siendo un año de cambios para la industria del videojuego: la superproducciones triple-A no cumplen con las expectativas mientras se habla más y más de juegos más modestos y que no tenían previsto acaparar tanta atención. Por eso, games™ quiere homenajear a Telltale Games: nadie refleja los cambios de 2012 mejor que este estudio. Con su aventura episódica *The Walking Dead* en lo más alto de las listas del año, a nadie sorprenderá que afirmemos que el futuro pinta prometedor para Telltale Games. Hablamos con Dan Connors, co-fundador y CEO, y con Kevin Bruner, co-fundador y CTO, acerca de cómo la compañía ha generado esta estupenda reputación, se ha hecho un hueco en un mercado cada vez más complicado, y también qué podemos esperar de Telltale Games en el futuro.







■ *Back To The Future* demostró el talento de Telltale a la hora de adaptar una franquicia popular.

Telltale se ha instalado en un nicho, pero ¿cuál crees que es el elemento clave que ha ayudado a proporcionar el éxito a la compañía?

Dan Connors: Creo que ha sido el hecho de que tengamos una visión y un modelo de trabajo y nos hayamos ajustado a ello por encima de cualquier otra consideración. Dos de nuestras metas principales eran contar historias interesantes y hacerlo en productos episódicos: creo que esas características son las que nos han ayudado a convertirnos en una compañía digital de éxito.

En términos generales, Tellatale es una compañía bastante joven. ¿Os veis portando una herencia de algún tipo?

Kevin Bruner: Mucha gente de Telltale lleva trabajando en esto desde hace tiempo. Tenemos gente que ha trabajado en *Jedi Knight*, *Grim Fandango*, *X-Wing*... no es una novedad para nosotros estar trabajando en juegos a este nivel. También hemos conseguido reunir a un montón de gente joven con talento que está interesada en forzar los límites de los juegos, y entre unos y otros, tenemos un equilibrio en el seno del estudio que funciona muy bien. En cuanto a nuestro legado, hay algo que decimos en la oficina: "Solo en Telltale." Cuando adquirimos una licencia, tiene que ser una en la que nadie haya pensado antes.Creo que eso habla bastante de nuestras intenciones y de lo que queremos hacer.

Habéis tenido mucho éxito adaptando franquicias existentes, convirtiéndolas en productos genuinamente Telltale: ¿preferís adaptar IPs ajenas u os gustaría generar vuestros propios productos?

Kevin Bruner: Con las cosas que hemos estado haciendo, como crear un modelo de producción episódica, construir un esquema de edición digital de los juegos y hacer evolucionar la narrativa del medio, tiene sentido partir de una base estable de contenido, que esté demostrado que atraiga a la gente y que tenga ciertas virtudes. A lo largo de los próximos dos o tres años lanzaremos algo de contenido original, aunque en colaboración con otra gente, para generar una historia a través de múltiples dispositivos.

> "En diez años espero que los contenidos interactivos sean la forma principal de entretenimiento"

¿Qué planes de futuro hay en Telltales Games y donde os gustaría estar en, digamos, unos diez años?

Dan Connors: Ahora estamos trabajando duro en el proyecto basado en *Fábulas* de Bill Willingham, y pensando en la Temporada Dos de *The Walking Dead*. También andamos buscando nuevas licencias que se ajusten a nuestro estilo. Dentro de diez años espero que los contenidos interactivos sean la forma principal de entretenimiento y que Telltale trabaje con gente que nos ayude a definir ese entretenimiento en el futuro.

Julio

- Sony adquiere el servicio de juego en la nube Gaikai por 380 millones de dólares, con la intención de que dé servicio a todos sus productos.

- La consola indie Ouya es lanzada a través de Kickstarter, y recauda unos 8.5 millones de dólares en total.



- Unreal Engine 4 es mostrado, con el *Fortnite* de Epic confirmado como uno de los primeros juegos en desarrollo que lo emplearán.

Agosto

- OnLive, el rival en la nube de Gaikai, se ve obligado a declararse en bancarrota y formar una nueva compañía bajo el mismo nombre.

- ArenaNet lanza *Guild Wars 2* con un éxito de tal calibre que tiene que detener el periodo de venta hasta actualizar los servidores.

- *Sleeping Dogs* se convierte en uno de los éxitos sorpresa del año, permaneciendo varias semanas en lo alto de las listas de ventas.

Septiembre

- Valve lanza Steam Greenlight, un polémico servicio comunitario que ayuda a que producciones independientes lleguen a Steam.

- Konami anuncia que *Metal Gear Solid: Ground Zeroes* tendrá mecánica de juego en un mundo abierto e incluirá el retorno de Big Boss.

- El primer proyecto de Molyneux con 22Cans, *Curiosity: What's Inside The Cube?*, es devorado por su propio éxito.

2012 EN NÚMEROS

823.506

MAYOR GAMERSCORE DE LA HISTORIA, MERECEDOR DEL RECORD GUINNESS PARA EL USUARIO STALLION83

1,6$ millones

EL MAYOR PREMIO MONETARIO EN UN TORNEO DE E-SPORTS, OFRECIDO POR VALVE PARA EL DOTA 2 INTERNATIONAL 2012

32 millones

LEAGUE OF LEGENDS TIENE 3 MILLONES DE JUGADORES SIMULTÁNEOS, 12 MILLONES DIARIOS, 32 MILLONES AL MES

8.163.318

COPIAS PARA PC QUE SE ESTIMA QUE MINECRAFT HA VENDIDO HASTA LA FECHA. LA VERSIÓN DE XBOX 360 HA VENDIDO 1 MILLÓN

VENTAS DE HARDWARE MES A MES:

ENE - 4.487.360
FEB - 3.920.911
MAR - 4.007.908
ABR - 2.683.649
MAY - 2.188.011
JUN - 2.933.366
JUL - 2.332.040
AGO - 2.533.282
SEP - 2.888.711
OCT - 2.837.303
NOV - 3.512.192

VENTAS BLACK OPS II

EE.UU.: 5.348.963
R.U.: 1.632.002
FRANCIA: 435.518
ALEMANIA: 292.138

GÉNEROS FAVORITOS POR PAÍS

ESTADOS UNIDOS: FPS
REINO UNIDO: FPS
FRANCIA: Deportes



Ventas Hardware — REINO UNIDO

Xbox 360 - 789.843
3DS - 559.382
PS3 - 550.098
PS Vita - 238.429
Wii - 205.287

Ventas Hardware — Alemania

PS3 - 447.549
3DS - 308.651
Xbox 360 - 291.481
Wii - 177.470
PS Vita - 143.995

Ventas Hardware — Japón

3DS - 3.949.584
PS3 - 983.262
PSP - 699.335
PS Vita - 586.846
Wii - 420.811

Ventas Hardware — Francia

PS3 - 481.244
3DS - 427.709
Xbox 360 - 273.155
PS Vita - 218.787
Wii - 212.483

Ventas Hardware — Estados Unidos

Xbox 360 - 3.199.464
PS3 - 2.221.963
3DS - 2.215.258
Wii - 1.195.114
PS Vita - 900.001

VENTAS JUEGOS

EE.UU.: 147.418.961
JAPÓN: 41.405.627
REINO UNIDO: 30.311.258
ALEMANIA: 24.519.689
FRANCIA: 20.105.547

GÉNEROS MÁS VENDIDOS

RPG: 30.321.469
DEPORTES: 27.759.528
FPS: 24.215.144
ACCIÓN-AVENTURA: 14.363.971
SHOOTER TERCERA PERSONA: 12.379.810
PARTY/BAILE: 9.449.390
CONDUCCIÓN: 7.063.597
PLATAFORMAS: 3.665.677

Octubre

- Cliff Bleszinski deja Epic Games para "iniciar la siguiente fase de su carrera". Aún no se sabe qué es exactamente, pero sí que se llama BlueStreak.
- Después de años en desarrollo, *Retro City Rampage* es lanzado con su avalancha de homenajes clásicos en Steam, 360, PS3 y PS Vita.
- El desarrollador de *Black Ops: Declassified*, Nihilistic Software, anuncia que no volverá a desarrollar juegos para venta en formato físico.

Noviembre

- La Wii U de Nintendo es lanzada en Estados Unidos, y después en Europa. Japón es el último sitio en recibirla.
- *Star Wars: The Old Republic* se ve incapaz de hacer frente a las pérdidas y se pasa al modelo free-to-play, cada vez más extendido.
- El segundo trailer de *GTA V* llega a Internet más de un año después del anuncio del juego. El mundo se vuelve loco.

Diciembre

- Square Enix lanza una aplicación de *Hitman* para Facebook que permite fijar como objetivos a los amigos del usuario. Nadie se sorprende demasiado cuando es retirada.
- *Rompe Ralph*, la soberbia película de animación de Disney que homenajea a todo tipo de videojuegos llega a nuestras pantallas.

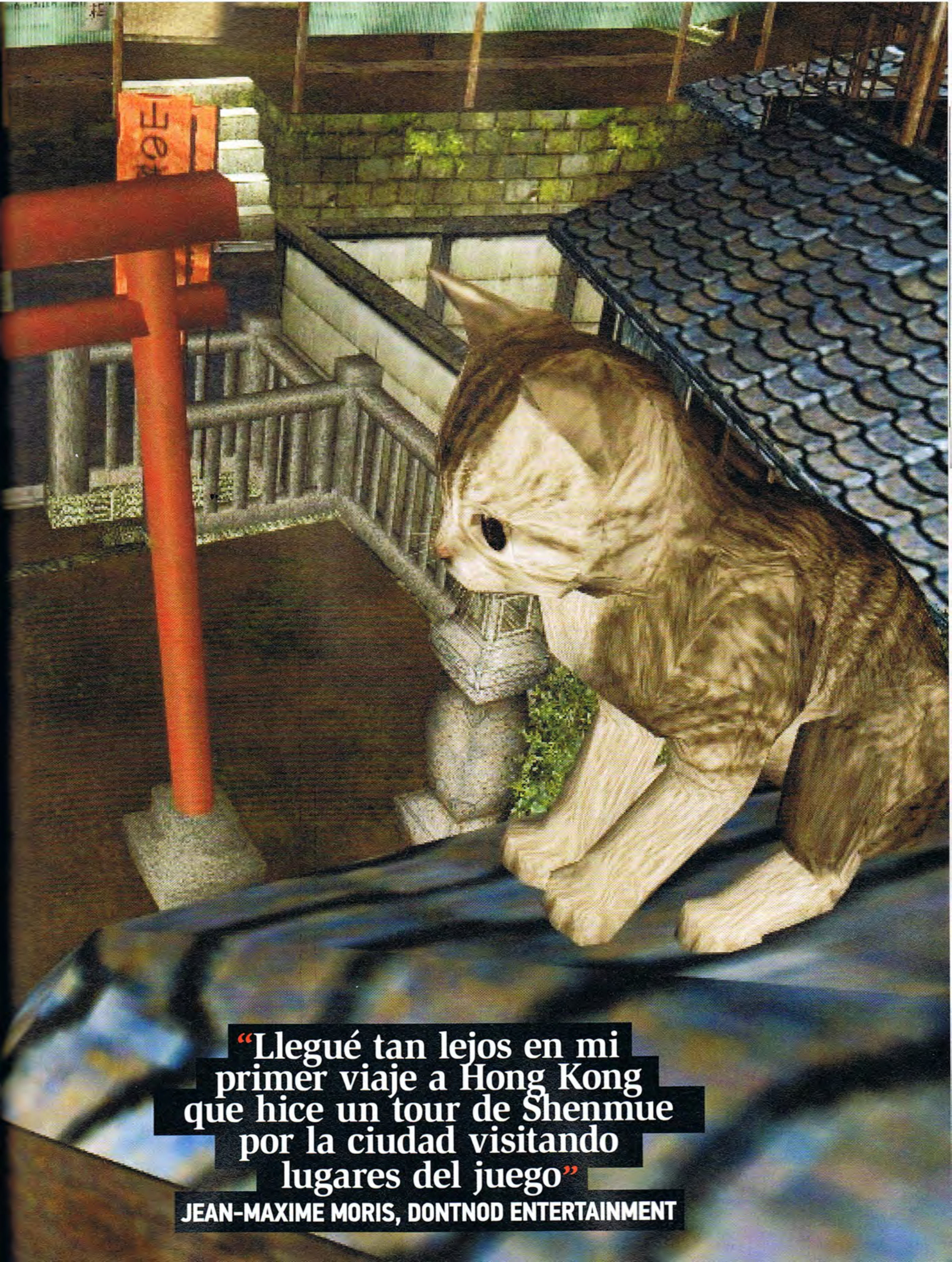
POR QUÉ ❤...

Shenmue

JEAN-MAXIME MORIS,
DONTNOD ENTERTAINMENT

“Soy un gran fan del cine japonés y chino, y Shenmue tenía tantos clichés de ambos que resultaba fantástico. Todas las escenas individuales, las escenas de entrenamiento en el dojo, cuando atrapas hojas en Shenmue II *o al descubrir Man Mo Temple en Hong Kong, las adoraba todas ellas. Llegúe tan lejos en mi primer viaje a Hong Kong que hice un tour de* Shenmue *por la ciudad visitando lugares del juego. La sensación de libertad en el juego era alucinante, y tenía más sentido que en juegos abiertos actuales, pues todo estaba allí sin más, no te obligaban a llevar un paquete de un sitio a otro. También inventaron los Quick Time Events y, perdonadme, pero como desarrollador creo que pueden llegar a ser útiles. Me encanta cada rincón de este juego y vendería un trozo de mi alma por hacer* Shenmue III.*”*





"Llegué tan lejos en mi primer viaje a Hong Kong que hice un tour de Shenmue por la ciudad visitando lugares del juego"

JEAN-MAXIME MORIS, DONTNOD ENTERTAINMENT

LEVEL-5 DESTILA CASI 30 AÑOS DE ROL EN UN CLÁSICO INSTANTÁNEO CON UN ENVOLTORIO IRREPETIBLE

Ni No Kuni: La Ira de la Bruja Blanca

Llevamos meses hablando de las virtudes estilísticas de *Ni No Kuni*, de la implicación del Studio Ghibli de Miyazaki, de su estilizadísimo cel shading y, en fin, de cómo nos calienta el corazoncito con una propuesta diferente. Todo sigue siendo igual de válido: Ni No Kuni es la cosa más bella, el mayor esfuerzo estético en una superproducción, una caricia audiovisual donde todos los elementos (los diseños y animaciones de Ghibli, la increíble música de Hishaishi, la propia concepción del mundo como secuencias temáticas unidas por un mapa que es un beso en los morros a los 16-bit) engrasan un deslizarse hacia lo hermoso y, mucho más meritorio, sin caer en Lo Cuqui.

Pero habíamos hablado muy poco del juego, que lleva un año y algo localizándose a Occidente. ¿Ha merecido la pena la espera? Cielos, sí. En esta casa se besaba el suelo que pisaba Level-5 desde mucho antes de esa razón para comprarse una DS ya, ahora mismo, que es *Dragon Quest IX*, pero con Ni No Kuni les ha pasado un poco lo que a Bioware con el primer *Mass Effect* (y con *Jade Empire*, juego al que defenderé siempre): librarse del corsé de las licencias les ha permitido aplicar todo lo que saben a un mundo propio, aplicando todo lo aprendido hasta la fecha.

La diferencia es que ese aprendizaje no se ha limitado a sus sagas de referencia (*Dragon Quest* o *Rogue Galaxy*) ni a sus series propias -la belleza nostálgica de los *Layton*, el dinamismo que parió a *Inazuma*-, sino que han ido mucho más allá: *Ni No Kuni* condensa TODO lo que ha dado de sí el rol japonés desde los 8-bit. Absolutamente todo, en un proceso de selección y depurado que ha apartado toda la morralla agotadora del género para recuperar la sorpresa y el dinamismo, adjetivos que dos generaciones de consolas habían descalabrado por completo en narrativa y mecánica, respectivamente.

Si el rolazo japonés ha pasado de la veneración de *Final Fantasy VII* -un juego caduco, víctima de su propia tecnología, por debajo de lo que había ofrecido su última entrega en Super NES- a que los jugadores le den la espalda (no sólo los occidentales, ojo) se debe a un problema cultural del medio: la dificultad para innovar porque se arrastra el lastre de lo anterior. Es algo que Seth Killian comenta muy bien en una entrevista en este mismo número: el Hadouken funcionó muy bien la primera (la segunda) vez que se usó, en su contexto: palanca, máquinas de cinco duros y la técnica con un punto de dificultad en la ejecución. Pero en la actualidad es inamovible, con lo que jugadores que no habían nacido en tiempos de *Street Fighter II* se ven obligados a pasar por el abajo-diagonal-derecha-puño o ser expulsados del género.

LA HUELLA

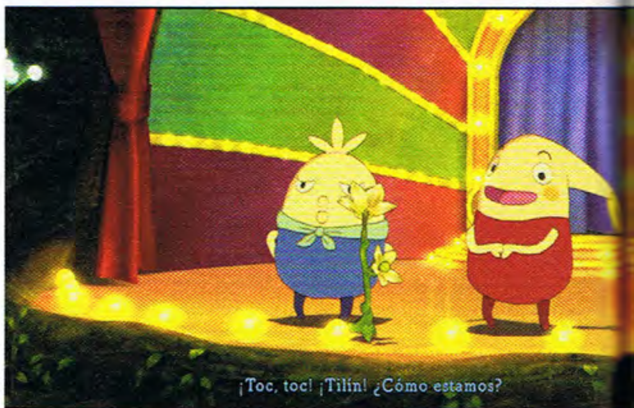
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL TOQUE GHIBLI: Los diseños del estudio de Miyazaki han servido a Level-5 para desarrollar un juego hermosísimo. Aunque el mérito lo tiene también la nueva técnica de cel shading que crearon para el juego.

Ni No Kuni, Akihiro Hino, tanto da, es muy consciente de esos lastres, especialmente en un género que arrastra mecánicas de los tiempos de la NES. Peor, que se ha edificado en torno a ellas unos cimientos podridos a estas alturas que se conservan sólo porque son tradición: así ha sido siempre, así será, no hagas preguntas. Pues no: las primeras horas de *Ni No Kuni* primero dejan claro su vocación de cuento imperecedero y relegan las mecánicas a un lento y agradecido tutorial que cubre todo el primer acto. Oliver primero aprende primero qué depara este Segundo Mundo en el que se ve envuelto -y no es baladí la elección de un niño: todo lo vemos desde sus ojos fascinados- y de ahí surge la mecánica. El primer combate, el uso de los menús, las diferentes técnicas... La simpleza del manejo y la delicadeza con la que se nos enseña ocultan un truco que ya le conocíamos a Level-5: sujetar todo el juego desde unas bases y luego ya florecer opciones que le den profundidad, pero que no sean necesarias. O, volviendo al

NI NO KUNI ES UN CUENTO CON HÉROE A SU PESAR, NO UNA ÉPICA DE SALVAR EL MUNDO.







Arriba: Torneo de Unimos: "¡Pasta gansa! ¡Grandes premios! ¡Lo adoro!"

MEJOR QUE

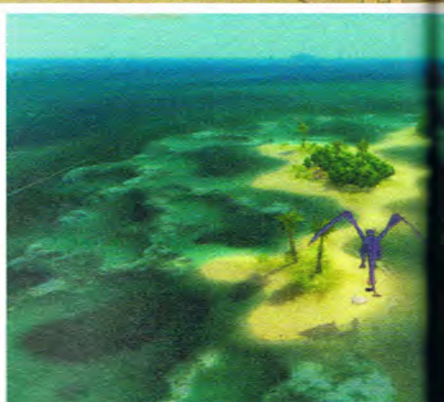
FINAL FANTASY XIII



PEOR QUE



A LINK TO THE PAST



Arriba: A veces da pena bajarse de Tengri, con lo bonita que es la Costa de los Naufragios y todo eso. Pero si hay una islita aquí es que hay algo en ella. Y un buen rolero nunca deja una piedra sin remover.

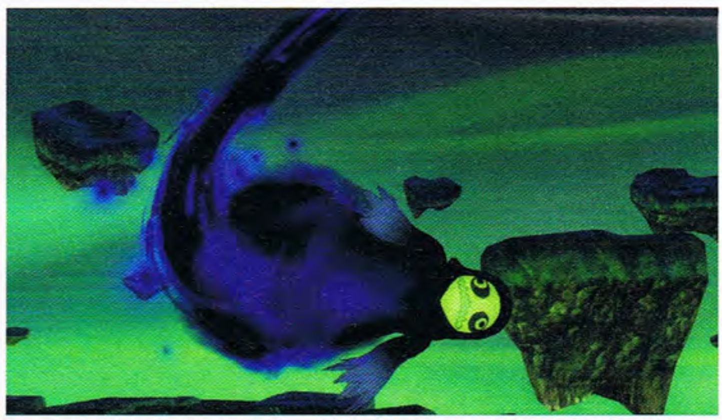


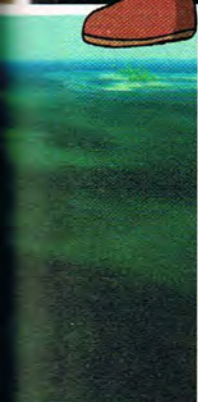
AL DETALLE

GÉNERO: Resurrección nipona
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: No
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: Level-5
PRECIO: 64,95 €
LANZAMIENTO: 1 de febrero

■ Oliver no tiene espada, pero sí varita mágica y hechizos para todo tipo de situaciones. Las castañas que las den los Unimos.









JEFES FINALES A PORRILLO

Nos ha gustado mucho que cada cuatro pasos nos encontremos un enemigo único. Entre las Pesadillas, los rivales asignados por la trama, las Cacerías y demás, el combate puede lucirse en todo su esplendor y demostrar lo alejado que está del esquema Final Fantasy. En cada enfrentamiento con un bicharraco pardo cuenta más cómo atacas y cuándo defiendes que la diferencia de nivel. Sobre todo porque no puedes ver el mismo, ni el total de puntos de vida de los enemigos. Eso sí, si un Unimo empieza a marcar un punto de daño por ataque, es que la diferencia es demasiado grande. Mejor retíralo y defiende como puedas en busca del orbe amarillo: un ítem de batalla que devuelve toda la vida y desata un poder único con cada personaje. Sin ellos, prepárate a cargar partida.









Abajo: Sólo perdemos de vista a nuestros personajes durante los ataques que afectan a toda la pantalla. Si te atacan a ti, esquiva o defiende este tipo de acciones (¡y gana orbes!). Del resto de ataques puedes alejarte sin más.





Arriba: En el corazón del mal, la perspectiva se pierde. Los bichos que defienden esta fortaleza son bastante cabritos, y que cada paso deforme la cámara no ayuda a esquivarlos. Ven bien preparado aquí.

VIAJE CON NOSOTROS

Uno de los elementos más característicos del juego es el transporte. De empezar a pata a poder contar con tu propio dragón hay un mundo, en este caso con un barco de por medio (que seguirás usando de vez en cuando al final del juego: Tengri no puede aterrizar en ciertos sitios) y un par de hechizos para regresar inmediatamente a cualquier zona visitada previamente. La combinación de estos tres elementos lleva unas horas de juego, pero la sensación de libertad que otorga (y la cantidad de horas de contenido extra que abre) no tiene precio. Aunque la verdad, casi todo el tiempo muerto lo hemos pasado en el casino jugando a la Contienda, un miniMagic de lo más adictivo.







Drippy (o Shizuku) permanece al margen en las batallas, aunque salta de vez en cuando para tirar curaciones y dar consejos.





Hadouken: no comete el error de construir sus posibilidades complicando el control.

Oliver primero aprende a defenderse él. Cuando lo tenemos dominado, adquiere su primer Unimo, una especie de Pokémon con el que alternar, luego les cuento. Después otro y otro más, hasta que se pillan las bases del manejo del grupo. Y luego se añade una acompañante, Estela. Con su propio Unimo. Así hasta que a las 10 horas, en las que cada dos pasitos aprendemos algo nuevo antes de que la novedad de lo anterior pierda su frescura, las piezas empiezan a encajar: el juego tiene una profundidad táctica que elimina una de las principales murallas del género (el grinding, tener que combatir una y otra vez para ganar experiencia) y otorga una sensación de triunfo y reto totalmente ajena al descerebre barra de tiempo-ataque-invocación-magia-repetir que tanto daño ha hecho.

Para entender la osadía de Hino mejor: si se acuerdan del follón que se montó cuando salió *Resident Evil 4*, hablábamos de una saga que tenía unos pocos años de vida y su fórmula ya estaba agotada. Mikami se limitó a parir el mejor juego posible aprovechando todo lo anterior y la mitad de los jugadores puso el grito en el cielo porque no se parecía a lo anterior. Ahora imaginen que *Ni No Kuni* hace lo mismo con unas bases que llevan décadas sin moverse un ápice. Unas bases que se habían complicado tanto que en *Final Fantasy XII* (un glorioso, pero erróneo intento de cambiar la losa de la tradición) la principal mecánica era programar a tus acompañantes para que el juego no desbordase la capacidad de proceso de nuestra pobre computadora cerebral.

otra pantalla al presentar a los enemigos. Son elementos que entonces tenían un sentido y que Hino ha buscado para ver hasta dónde se justifican, dentro de una historia. Si el jugador nostálgico recuerda con lagrimitas cada rolazo pixelero de la época no hay problema. Cuando defiende a capa y espada títulos mediocres (*Secret of Evermore*, por ejemplo) sólo porque llegaron y cumplían la fórmula y, por tanto, tenían que ser buenos, está cometiendo el mismo error que ha llevado al JRPG a la irrelevancia y que es la primera lección de la que se aprovecha todo charlatán: el traje no hace al hombre.

Por eso *Ni No Kuni* presenta un cuento sin intención de ser otra cosa, no es una épica tremebunda en la que se pretenda salvar el mundo -que algo hay-, sino que trata sobre un crío huérfano metido en un embolado de tres

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

REPELENTE: O yo no lo encuentro o no lo hay. Esquivar batallas es fácil en el mundo exterior, sobre todo si tienes más nivel que el enemigo, que sale corriendo. Pero en interiores se echa de menos.

de modificar su destino porque esto es un JRPG: sólo vas a acompañarle en el viaje y, precisamente por eso, no vas a proferir amenazas de muerte cuando esa ilusión de elección te plante ante tres relés de colores como destino final de Shepard: la estructura exime la pifia y preserva una historia que apunta al corazoncito. Puede que, de acuerdo, en ocasiones lo haga rayando en la moñez que todo JRPG haya mostrado en algún momento, pero mírame a los ojos y dime que lo de Aerith no te afectó ni un poquito.

Aquí también se nota la mano de Ghibli, que Hino reconocía que aportó bastante a la hora de "cómo contar". Drippy, el duende expositivo que nos hace de tutorial permanente, aporta el contrapunto cómico y sirve de Virgilio para descubrir un mundo totalmente nuevo en el que viajaremos al interior de una montaña embarazada, jugaremos al blackjack en el casino de los muertos, recorreremos una ciudad industrial metidos en una armadura porcina y pasaremos del desierto a cazar yetis en un par de aleteos de dragón. El Segundo Mundo es un lugar fascinante, un Lego de localizaciones y culturas que bebe directamente de esos mapas del rolazo vetusto donde al pasar la cordillera parecía que atravesabas siglos y continentes. Fascinación recalcada por la necesidad, cada cierto tiempo, de volver al mundo real, la inmutable y serena ciudad de Oliver, interconectada con la fantasía hasta el punto de que todavía no estoy muy seguro de si el Segundo Mundo existe o me han hecho un *Sucker Punch* y todo está en la cabeza del crío.

Cada localización sirve a Level-5 para seguir remozando clásicos: sitio nuevo, enemigos nuevos, técnicas nuevas, armamento exclusivo y, en fin, todo lo que ya vimos en el



FAQ

¿Y SI NUNCA HE JUGADO UN JRPG?
Pues mucho mejor. De hecho, el problema va a ser cómo te guste este y esperes que el resto sean igual de buenos. Bueno, tienes los *Persona*...

¿HABRÁ DLC?
A estas alturas un poco difícil, considerando que Level-5 está hasta el cuello de trabajo y el juego tiene más de un año.

¿POR QUÉ NO HAY VOCES EN ESPAÑOL?
Para qué, ¿para que te metan a Mario Casas a doblar a Oliver? Todo el texto (y es mucho) está traducido a la perfección. Y no hay tanta voz.

LA CANTIDAD DE CONTENIDO LATERAL DEL JUEGO ES MARCA DE LA CASA. EN CUALQUIER MOMENTO PODEMOS APARTARNOS DE LA TRAMA Y EXPLORAR, COMBATIR, JUGAR EN EL CASINO...



Ni No Kuni desprecia todo lo que no funciona pero opta por una opción distinta a la de Mikami: realiza una labor de arqueología en la que examina cada título del pasado con pasión científica, desbroza sus elementos y se queda con los que funcionan para coser una criatura de Frankenstein. Una que, en vez de ser un monstruo incomprendido, resulta ser el humano cuasi perfecto: coser cadáveres para obtener a Batman.

Pero no sólo en las mecánicas: el rolazo japonés nació con la intención de contar historias muy gordas en un entorno, ay, limitadito técnicamente. De ahí las barras de tiempo, las abstracciones de los mapas, la transición a

pares que lo único que quiere es que vuelva su status quo. ¿Les suena? No es sólo la base del más majo de los Links (*A Link to the Past*), sino los mimbres del héroe a su pesar, arquetípico y más viejo que la lengua escrita, salpicado de lecciones morales entretejidas con el desarrollo del cuento, sin caer en la monserga o el sermón de misa de una. Puede que Oliver sea la antítesis del mazas ceñudo que se toma el apocalipsis como un martes laboral más, pero precisamente por eso es de los protagonistas más majos de esta generación, hermanado en mil puntos -si me permiten la pirueta- con la Chell de *Portal*. Es guay, es buen chaval, cae bien. Sabes que no vas a contar con la ilusión



excelente *Dragon Quest VIII* llevado a la generación actual. Pero, y aquí es donde me estalló la cabeza, cada uno jugable a su manera: en cierta isla atravesaremos una placenta guardería con una perspectiva lateral bellísima; en una caverna, una maldición nos obligará a depender de nuestro Unimos; más un largo etcétera que hace ciertas referencias a los *Layton*. Encontraremos puzzles y minijuegos, incógnitas, mensajes a descifrar, acertijos, etcétera. Todo para cumplir misiones que vamos encontrando, al estilo Dragon Quest, y que nos recompensan con sellos. Esos sellos pueden canjearse por condecoraciones: ganar más experiencia, encontrar más objetos, que tu dragón vuele más rápido... Es decir, Level-5 ha combinado unos perks que tienes que ganarte con esa sensación familiar para los fans del profesor de la chistera de quedarse mirando el libro de magia pensando "qué hechizo necesito aquí".

Ah, sí, la magia, última parada antes de que les explique mi debilidad personal con el juego: Oliver y sus acompañantes no son los mejores combatientes del mundo, para eso están los Poké... los Unimos. Pero cada uno tiene habilidades únicas: Estela es una Pokéball rubia, Jairo puede robar objetos y materiales a los enemigos (y el que haya jugado a *Dragon Quest IX* o a *Skyrim* sabrá de la importancia de la alquimia a la hora de forjar equipo nuevo) y Oliver cuenta con un enorme catálogo de hechizos fuera del combate. Para abrir puertas, hablar con los muertos, construir puentes, crear comida de la nada y un montón de sortilegios que encontrar por el mundo para completar el libro de magia.

EL MEJOR QUE HABRÁ JAMAAAAÁS...

Con los Unimos que te encuentras por el camino basta y sobra para dominar el juego, aunque las vas a pasar canutas en ciertos momentos. Lo suyo sería capturar uno en cada zona y asignarlo al humano con el que tenga afinidad, porque los primeros se quedan un poco atrás (y que me perdone el Termito con el que empiezas). Lo de las evoluciones ya te permite ver mejor qué necesita, porque puedes ver los poderes potenciales antes de que tu bicho se convierta en uno mejor. Básicamente, si entre tus nueve Unimos tienen los tres tipos de ataque elemental y llevas un buen mamporrero (generalmente el de Oliver, que para magia ya se basta el solo) no tienes de que preocuparte. Ahora, si te crees bueno, en algún momento se abre un torneo en el Templo de Desafíos, a lo *Dragon Quest*. Y ahí sí, te va a tocar sudar aunque tus bicharracos tengan buen nivel: tres rondas sin descanso y sin poder usar objetos. Pero los premios lo merecen.

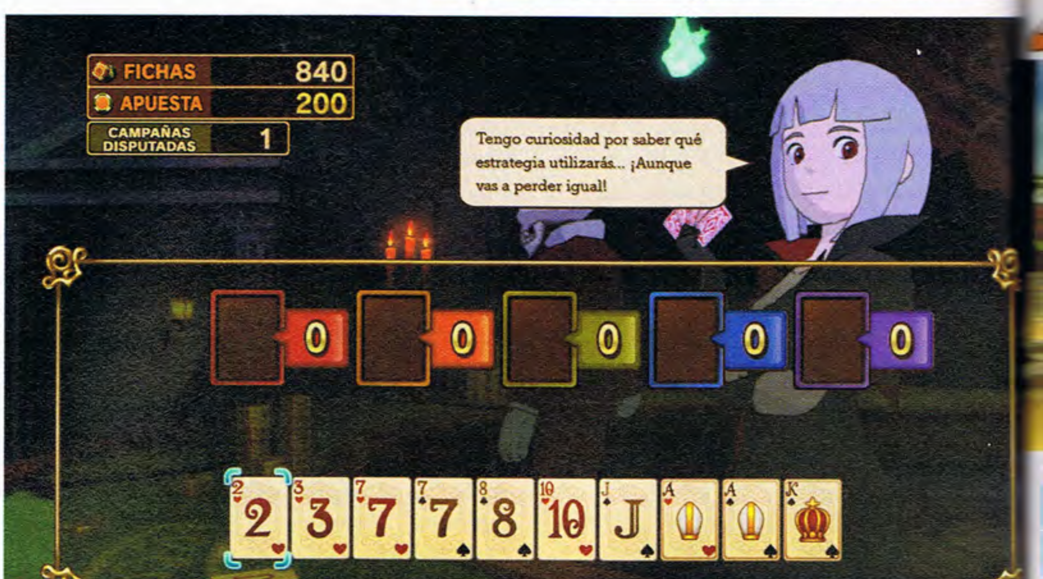








Arriba: Una de las ilustraciones del libro de magia, garabateadas por un propietario anterior del volumen. ¿Que qué pone ahí? Pues "CULO".







■ Estela es capaz de domesticar Unimos nuevos que, si hemos entendido bien, se enamoran de ti al zurrarles. Amor Pokémon.

FAQ

¿ES MUY INFANTIL?
No sé, ¿era Ocarina of Time infantil? Por poner un ejemplo. No hay tetas ni ultraviolencia, pero es que eso no hace que un juego sea maduro.

¿HAY QUE ECHARLE HORAS PARA AVANZAR?
Para nada. Ni No Kuni es de los pocos títulos del género que no piden panzadas de muchas horas, gracias a su inteligente división de capítulos y búsquedas.

ME PREOCUPA LO DE LOS POKEMON...
Tranquilo, eso soy yo, que estoy enfermo. No tienes que hacerte con todos.

Abajo: La tierra natal de Drippy es un no parar. Aparte de tener uno de los diseños de ciudad más bonitos, la aventura nos llevará a convocar un Club de la Comedia antes de subirnos a un cañón y pelear en una placenta. Tal cual.



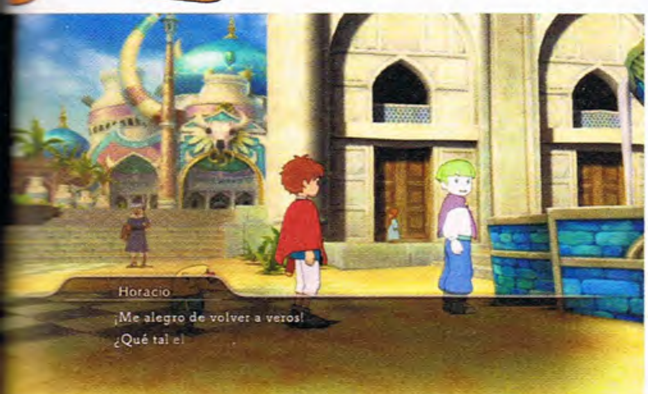
¿Se acuerdan de los feelies? ¿Ese proto DRM en el que se metían cositas físicas en la caja del juego para complementar la experiencia? ¿Del mapa que venía con el *A Link to the Past* y esas cosas? ¿De cuando las ediciones especiales molaban? Eso es el libro de magia al que acceder desde uno de los menús: un guiño al pasado (por el que merece mucho la pena la edición especial, que lo trae físico) en el que se nos van desbloqueando páginas del bestiario, lugares comunes, relatos a lo *Lost Odyssey*, recetas de alquimia y un no parar de todo lo que contiene el juego. Un recordatorio de cuando jugábamos con lápiz y papel para anotar códigos y lugares interesantes de los mapas, o las criaturas de cada zona y sus tesoros. Para rematar el viaje a la infancia, está lleno de mensajes en clave en un alfabeto perdido. La sonrisa atontolinada que se te pone cuando te das cuenta de que estás tomando notas en el mundo físico (sí, sí, en dos días habrá cuatrocientos GameFAQs y guías a los que llegar en un clic: no les envidio. Más bien lo contrario) es de lo mejorcito que me ha dado esta celebración de la historia del JRPG.

LO MEJORADO

SUPERANDO TRABAJOS PREVIOS

EL RITMO: En el fondo, Ni No Kuni es Dragon Quest VIII ultraredux, pero sin ninguno de los defectos del original: el grinding ha pasado a la historia y nunca cae en la repetición excesiva. Moverse por el mundo es un placer.

Pero no lo mejor: lo mejor son los Unimos. Les voy a dar unos minutos para que se rasguen las vestiduras después de decirles que *Ni No Kuni* es el mejor *Pokémon* de la historia, uno que surge precisamente de esa captura de monstruos que vertebraba una de las submecánicas más interesantes de *Dragon Quest*. Y les digo: nada de todo esto hace falta para progresar en el título, pero me parece injusto no reconocer el segundo juego que ha colado Level-5 en las tripas de la aventura de Oliver. Verán, el sistema de combate de *Ni No Kuni* podríamos denominarlo como turnos en tiempo real: podemos mover a los personajes libremente por el escenario de combate, alternar entre ellos con un botoncito y elegir qué criatura de cada uno queremos usar (hasta un total de doce: los tres protagonistas y los tres Unimos de cada uno). Los humanos y los Unimos sólo comparten una orden en común, atacar, liarse a guarrazos con el enemigos seleccionado, que toma en consideración la posición de las criaturas en juego (usar un ataque a corta distancia a varios metros de un enemigo seleccionado cuando los otros cuatro se están zurrando en medio no es la mejor idea). Atacar o lanzar hechizos, o usar un objeto (algo que sólo pueden hacer los humanos) o cualquier otra orden, consume tiempo. Durante ese tiempo nuestro control del personaje se ve reducido o anulado por completo, dependiendo de qué hayamos ordenado. Momento en el que nos pueden hacer pupa. Aquí lo suyo sería defenderse o esquivar: a los enemigos se les ve venir, con bocadillos que anuncian el próximo superataque y demás. Aunque podremos cancelar casi cualquier orden de ataque para poder defendernos, si estamos en medio de un hechizo o andamos curando a la gente con objetos, quedamos vendido. Lo mismo se aplica a los enemigos. Ahora, imaginen este sistema aplicado a los anquilosadísimos



LA NAVEGACIÓN DEL LIBRO DE MAGIA ES UNA GOZADA: HAZ ZOOM EN EL MAPAMUNDI Y TE MOSTRARÁ LA REGIÓN CONCRETA CON SUS PUNTOS DE INTERÉS. ESO SÍ, NO SUSTITUYE AL LIBRO FÍSICO.



■ El diseño de la Bruja Blanca nos choca bastante, al igual que el de otro par de personajes, más cercanos al Toriyama de DQ que a Ghibli.





Arriba: Es una pena que no se pueda renombrar a Tengri, nuestro dragón mongol particular, porq
le habríamos llamado Flammie en cero coma. Manejarlo nos hace tener 15 años otra vez.

GRANDES MOMENTOS

SE HACE DIFÍCIL ELEGIR, CUANDO TODO EL JUEGO ES UNA PURA MARAVILLA

3 HORAS.



○ En Al-Mughid empieza el show de verdad: conocerás a tu primera compañera, mejorarás equipo y ya se deja ver ese equilibrio entre misiones secundarias y trama principal, todo bien cosidito.

10 HORAS



○ Porcinia, alias "cómo convenció Hino a Ghibli". La debilidad de Miyazaki por los cerdos es legendaria, y la secuencia de animación más larga transcurre aquí. Y no vean el guiño que lleva su enemigo final.

30 HORAS

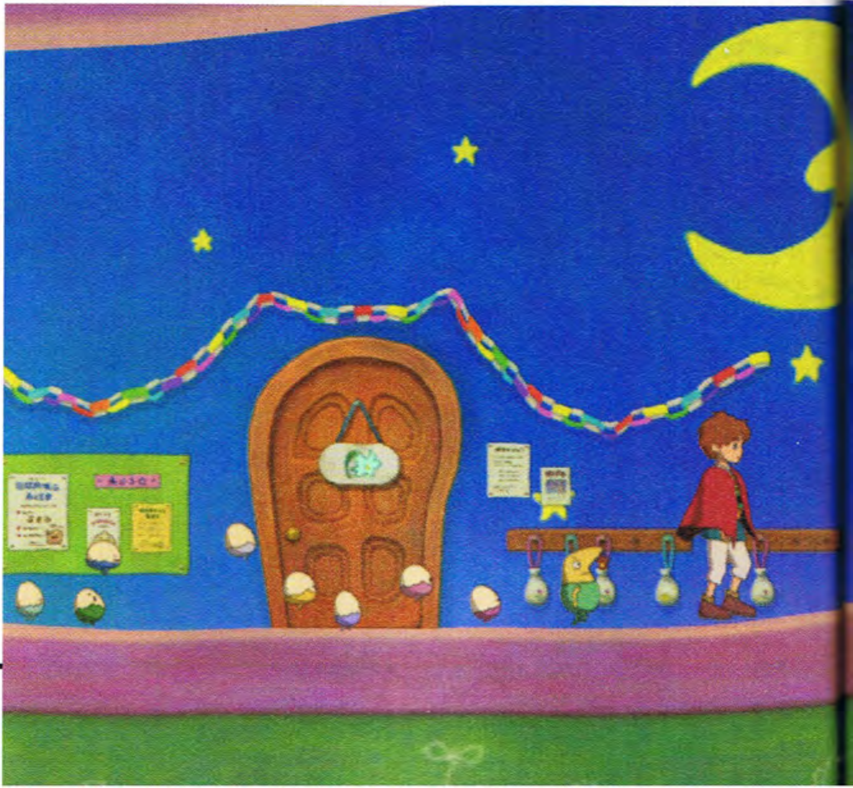


○ Un nuevo Unimo y un nuevo personaje entran en juego en el último capítulo. Y con lo de 30 horas estamos siendo generosos: suponiendo que no os hayáis dedicado a la exploración o a la crianza.



Arriba: Nuestra Doctor Claw particular, manejando todos los eventos del juego en la sombra.







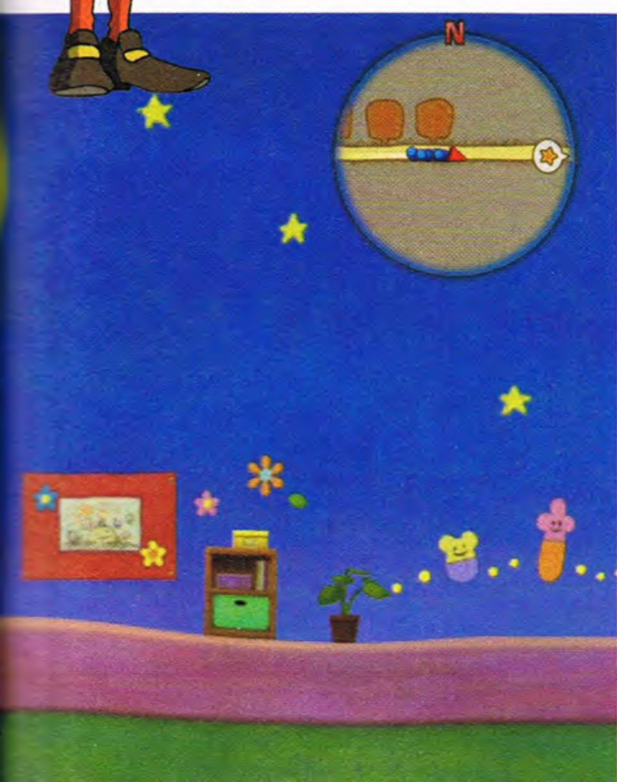
Derecha: La guardería de duentes es el paseo más bello de esta generación de videojuegos. La perspectiva lateral no obedece a nada más excepto a eso: a ser lo más bonico del mundo.





Arriba: El alfabeto nazcano cobrará protagonismo en el último tercio del juego… O tal vez un poco antes, si quieres descifrar algunos secretos bastante útiles para mejorar tu equipo.

■ Jairo al principio parece una excusa para manejar más Unimos, hasta que te das cuenta de lo útil que es desplumar a tus enemigos.



NO ES NECESARIO DEDICARSE A LOS UNIMOS PARA AVANZAR, PERO CON EL BUEN SISTEMA QUE HAN CREADO CUESTA VOLVER AL JUEGO PRINCIPAL

turnos de esa bestia de táctica estadística que es *Pokémon*. Con el aderezo de que un buen ataque o una defensa a tiempo no sólo lleva bonificaciones, sino que hace que aparezcan orbes en pantalla.

Los orbes en cuestión -que hay que recoger- recuperan puntos de vida y de magia. Así, de un plumazo, *Ni No Kuni* se carga dos de los puntos más cansinos del JRPG: el de usar pocimas todo el rato y ay no puedo tirar hechizos por un lado; y el de he ordenado un ataque y me quedo mirando hasta que se llena la barra de tiempo de los *FF* por otro. Así, todo el combate tiene en cuenta el movimiento, el segundo que elijes para atacar, el cambio rápido entre personajes y criaturas, convirtiendo lo que hasta ahora era un lastre a pesar de sus puntos fuertes -y lo dice un fan de los turnos- en una experiencia dinámica que combina el caos de *Dragon's Dogma* con la profundidad de las reglas de *Pokémon*: los Unimos tienen ataques elementales, pertenecen a tipos de criaturas (que cada humano manejará mejor o peor) y están asociados a un signo astronómico. El piedra-papel-tijera que conforma la base de todos los sistemas de turnos del universo aquí se entrecruza para hacerlo tan complicado como se quiera. Y, si tu alineación no es la correcta para el combate, siempre puedes sacar a Oliver y sus compañeros a subsanarlo todo. O a veces te ves obligado a ello, porque tus bichinos cuentan con un contador de energía que se gasta mientras combates y, si la acción de prolonga demasiado, te tocará devolverlo a su "pokéball" -el corazón del humano; la idea de tener bichos de combate viviendo en tu alma- . Con lo que la gracia al enfrentarse a uno de los frecuentes enemigos finales es quedarse sin tu macho alfa en el peor momento posible.

Todos estos elementos no son obstáculos mecánicos: un buen mamporreo y la identificación del punto débil suelen bastar para salir adelante. Por no hablar de que la defensa y los orbes consiguen una maravilla: estar con pocos puntos de vida, tus dos compañeros caídos, y empezar un tensísimo juego del gato y el ratón en el que el parry perfecto te permita recuperar vida y magia para cambiar las tornas, o triunfar frente a un enemigo muy superior. Pero al explorador de recovecos, el que anota todos esos cofres que no pueden abrirse y los lugares a los que la trama no te lleva, sacarle partido al sistema es imprescindible. Para empezar, el juego está pensado para no complicarse mucho la vida con los Unimos, con tener 9 más o menos equilibrados durante toda la historia se sale adelante. Pero al que le guste el rollo de la crianza y evolución, que están presentes, y quiera ver de qué son capaces los ciento y pico bichos (cada uno con sus propias ranuras de equipo), se va a enfrentar a más de un combate en el que un bicharraco de alto nivel le dice hola a un recién nacido. Claro que, a diferencia de *Pokémon*, aquí contamos con el equivalente al entrenador saliendo a pista y pateándole el alma al ratoncito amarillo rival. Y todo con un par de botones y respuesta instantánea. ¿Ahora cómo me tomo yo el hype de *Pokémon X: Todavía Mucho Más de lo Mismo*?

Puede que no sea un sistema tan depurado como el de la saga referente, pero si Nintendo piensa algún día en llevar sus bichos al presente y a no matar de viejos a sus jugadores con sus menús ochobiteros, el dedo señala a los Unimos.

Da pena que el juego haya tardado tanto en llegar (eso sí, la localización está cuidadísima, hasta los alfabetos arcanos de los dibujos del libro se han traducido a nuestro idioma), porque *Ni No Kuni* establece un nuevo rasero y pasa a formar parte de un pedestal canónico: si ahora mismo hay tres títulos que permiten conservar la esperanza de que Japón se alce de las aguas cual Godzilla desatado, esos son *Dragon's Dogma*, *Dark Souls* y *Ni No Kuni*. Géneros que el mundo daba por muertos, desmontados por sus artífices hasta reconvertirlos en armas del siglo XXI. Vale, el de Level-5 es más clasicote, la reivindicación no excluyente de un tipo de juego que necesitaba esto para revivir, pero quédense con la tripleta: y recen porque alguien haga lo mismo por la lucha y los matamarcianos.

JAVI SÁNCHEZ

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

BACKTRACKING MAL: El único mal persistente que arrastra el juego es el de tener que volver una y otra vez sobre nuestros propios pasos en las ciudades. Al menos en el mundo exterior ya no pesa.

VEREDICTO 9/10

CUANDO ÉRAMOS JÓVENES Y EL MUNDO ALGO BELLO

DANTE SE ENFRENTA A ALGO PEOR QUE UN REY DEMONIO: UNA HORDA DE FANS CABEZONES.

DmC Devil May Cry

Entiendo, aunque no comparta, la furia de los fans con respecto al cambio de diseño de Dante. No es un mero cambio de apariencia, sino que también han eliminado al personaje con el que se identificaban los jugadores, algo importante y básico que deben conseguir los videojuegos. Han sustituido un rockero chulesco de pelo blanco que pasa de todo por un chaval que intenta lidiar con sus problemas, que suelen ser que una horda de seres demoníacos intente acabar con él. Son dos visiones diferentes e incompatibles, pues la primera es simplista, aunque 'guay'; y la segunda resulta creíble e incómoda. Sí, a nadie le gusta verse reflejado en alguien que duda, que ha tenido una infancia dura y que está a merced de sus enemigos, pero eso es lo que pretende el juego. El otro Dante no estaba mal, tenía un aura de tío duro del que este nuevo Dante carece. Menos mal que toda la polémica ha merecido la pena, porque a cambio el personaje ha conseguido muchos más matices y se ha rodeado de unos conceptos mucho más complejos.

DmC se inspira en una idea diferente del Mal, con mayúscula. Lo malvado ya no es un demonio que quiere destruir al ser humano, sino uno que lo controla a través de la deuda que emite su banco, de los mensajes políticos de su cadena de televisión y del consumo de una bebida carbonatada que atonta el cerebro. Esto que es tan real como la vida misma justifica el cambio de personaje, puesto que si el concepto del Mal ha evolucionado, también debe hacerlo el del héroe rebelde que lo combate. Y desgraciadamente, la imagen del rockero ya no encajaba con esto, porque hasta Justin Bieber se llama rockero, lleva tatuajes y chupa de cuero. Eran necesarios unos nuevos ideales estéticos que además rejuvenecieran la saga. Por todo esto, el pelo es negro.

Que el juego ponga a bancos, medios y multinacionales como los principales enemigos añade al cambio cierta crítica a la actualidad que vivimos, algo que debería hacer toda buena ficción, sea literatura o videojuego. Para ello emplea el origen de los protagonistas, que, como cabía esperar del universo paralelo en el que se ambienta este nuevo comienzo, es diferente al ya conocido. Dante, amnésico, por motivos que no debo desvelar, es uno de los dos únicos seres que puede acabar con el Rey Demonio que gobierna con mano de hierro el mundo humano y demoníaco: Mundus. El otro ser capaz de esto es su hermano mellizo, hasta ese momento desparecido, Vergil. Las reminiscencias al resto de capítulos de la saga son evidentes, pero diferentes. Vergil lucha a través de su organización de corte similar a Anonymous -usan hasta máscaras similares-, a la que Dante se une, y juntos intentan acabar con el poder establecido, que recae en las ya mencionadas tapaderas del banco, la compañía de refrescos y la cadena de televisión. Tan creíble y retorcido que encaja.

Esa idea de que los malos dominan desde la sombra tiene mucho que ver con la doble realidad presente en *DmC*: por un lado, la humana ajena a todo y, por otro, la auténtica e infernal. Por si fuera poco, la primera es gris y baldía, mientras que la segunda es colorista, convulsa y está más viva, un contraste que le da cierto romanticismo al juego: el mundo que irreal, aunque peligroso, es más bello que el real. El Limbo, que es como se llama dicho espacio, se estremece ante la mera presencia de Dante y trata de acabar con él por todas las vías posibles, ya sea convocando los más variopintos y surrealistas -en un sentido muy estético- demonios o modificando y destruyendo el camino que recorre el héroe. El resultado es un diseño espectacular y

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LIMBO CITY: Es un personaje más, que reacciona a la presencia de Dante retorciéndose, engendrando enemigos y quebrando y dando la vuelta a sus espacios para ponérselo difícil. Es el gran enemigo de la historia.

LOS ESCENARIOS SE ESTREMECEN ANTE LA MERA PRESENCIA DE DANTE ROMPIÉNDOSE Y TRATANDO DE APLASTARLO CONTINUAMENTE







Arriba: El arsenal de Dante se alterna con los gatillos, sin cortar los combos. Se puede empezar con la espada, seguir con la hoz y acabar con el hacha.

OLVÍDATE DE

EL VIEJO DANTE



PEOR QUE



BAYONETTA



Arriba: Dante maneja un juego de garras que le ayudan en el plataformeo y que aceleran bastante los combates y lo hacen más vertical, sobre todo en los enfrentamientos contra jefes finales.



AL DETALLE

- **GÉNERO:** Ni se crea ni se destruye
- **PLATAFORMA:** PS3
- **OTRAS PLATAFORMAS:** Xbox 360, PC
- **ORIGEN:** Reino Unido
- **COMPAÑÍA:** Capcom
- **DESARROLLADOR:** Ninja Theory
- **PRECIO:** 59,95€ [Consolas] 49,95€ [PC]
- **LANZAMIENTO:** 17 de enero









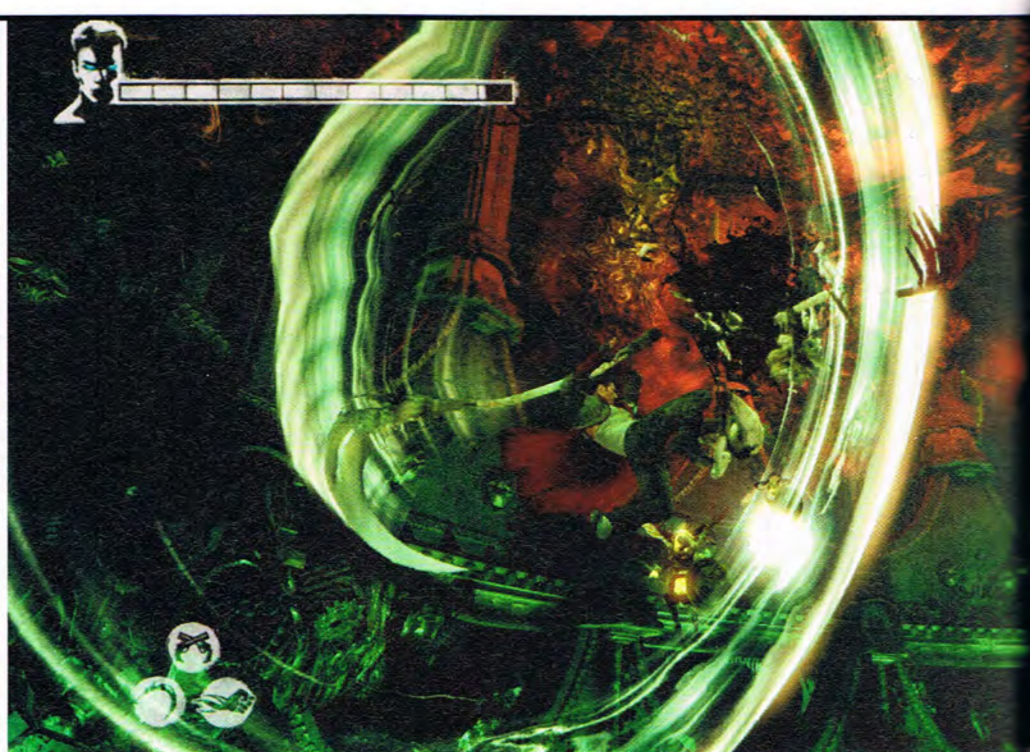
HERMANOS DE (MALA) SANGRE

El mundo de DmC ha vivido bastantes transformaciones, pero todo rememora a los temas y personajes de siempre. Mundus es el Rey de los Demonios y los dos hijos de Sparda, Dante y Vergil, luchan por su linaje perdido. Pero a diferencia de los capítulos previos, combaten codo con codo, no están enemistados. Otra cosa es que la impulsividad y la sangre caliente de Dante no pudieran casar con la planificación y la frialdad de Vergil, y el juego se empeña en demostrar estas diferencias con todos los detalles, especialmente usando el rojo y el azul. Eso sí, solo lo viviremos desde el punto de vista de Dante. Lo que concierne a Vergil solo se podrá descubrir en su totalidad jugando los capítulos dedicados que, por desgracia, vendrán extirpados del disco como un contenido descargable.

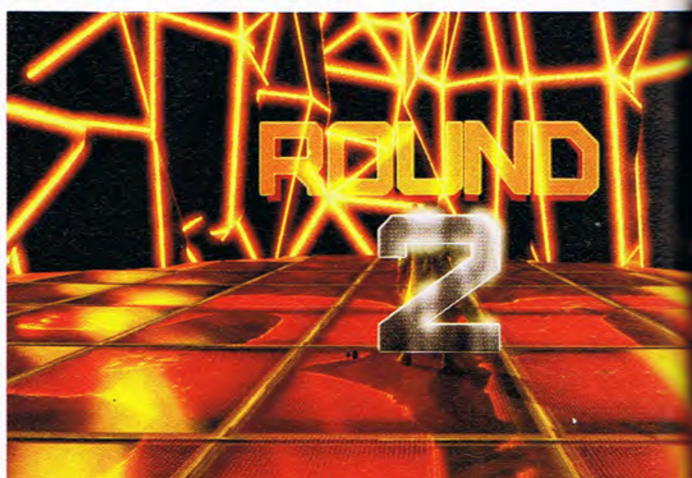








Arriba: Cada jefe final es un cúlmen de las mecánicas del juego, requieren sincronía e instan a buscar puntos flacos y bloqueos, no solo al combate bruto. Abajo: Las ensoñaciones, con sus escenarios etéreos y destruidos y con más secretos que explicaciones, sirven como tutoriales para todas las habilidades y como metáfora del personaje.





Arriba: La discoteca es una de las fases más entretenidas: entre musicote de Noisia, pruebas de habilidad, puzles varios y una ambientación digna de *Tron*, se cuelan unos cuantos combates y por rounds al estilo de *Street Fighter*. Currar para Capcom permite estas licencias. Eso, y hacer DLC pre-lanzamiento.

LOS RETOS DEL INFIERNO

Nuestro paso por los escenarios de DmC suele ser convulso y algo lineal. Pero explorarlos sirve, además de para apreciar el genial trabajo artístico del estudio, para encontrar los desafíos del juego. Si bien también hay algunos centrados en las plataformas, la mayoría son combates bajo condiciones especiales, como matar en un tiempo concreto o solo con golpes aéreos. Los hay de tres niveles, bronce, plata y oro, y para acceder a cada uno de ellos hacen falta tres llaves del correspondiente metal. Éstas también se encuentran repartidas por los rincones ocultos de cada nivel, y algunas de hecho solo se pueden descubrir revisitándolos con nuevas armas. En cualquier caso, las recompensas son fragmentos de estrellas vitales vida o de poder demoníaco. Recolecta cuatro de cada una y las barras correspondientes incrementarán.







FAQ

¿CÓMO VA SERVIDO DE MODOS DE DIFICULTAD?
Trae para todos y permiten pasarse el juego al menos una vez más, pues en el cuarto nivel, los enemigos ya varían en cantidad y aguante.

¿HAY OBJETOS DESBLOQUEABLES?
Uy, sí, en especial hay una cosita que está muy dirigida al fanservice. Por lo demás, se pueden comprar skins para las armas. Sí, es que es Capcom.

¿POR QUÉ ES MEJOR QUE EL OTRO DANTE?
Porque ya no parece una corista de Lady Gaga, ¿vale?

vivo en el que los escenarios nunca dejan de transformarse. Es algo lineal siempre, pero tampoco necesita abrirse, porque la sucesión de acontecimientos no lo necesita: todo gira en torno a los combates y los momentos de plataformeo. Sí, plataformas.

Esto no quita que la mecánica de *DmC* es tremendamente fiel al espíritu de la saga, pese a haber renunciado a los 60 frames por segundo en las versiones para consola. En PC, sigue siendo una maravilla velocísima y todavía más preciosa, si cabe. Sí, por momentos se echan de menos, pero el juego no se basa tanto en los parrys como en las esquivas, así que uno termina olvidándose. El caso es que el toque de Capcom se nota mucho en el combate, puramente japonés y similar al de anteriores juegos, es decir, rápido, en varias alturas y contundente; pero también hay un añadido extra de Ninja Theory, que bebe de su *Enslaved*, para bien, y es el sistema de garras que se usa en los momentos de plataformeo

Efectivamente, ahora Dante va dando saltos y enganchándose a paredes y otras estructuras. El diseño de escenarios está bastante enfocado a ello y por eso es tan quebradizo y está tan dividido, es muy fácil identificar cuándo habrá un combate y cuándo una sección es de plataformas. En general, se salta más que se corre, pero esto no debe ser motivo alguno de preocupación. En primer lugar, porque los combates siguen teniendo más importancia que las partes de plataformas. En segundo, porque dichas secciones están introducidas con bastante cabeza y, lejos de romper el ritmo del juego, lo hacen más variado. Y en tercero, porque también se ha sabido introducir dentro de las peleas y hacerlas mejores. Las garras con las que Dante se impulsa o atrae plataformas según el tipo de agarre de las mismas sirven a su vez para atraer a los enemigos o para impulsarlo hacia ellos, tanto en tierra como en el aire, y así enlazar combos y todo tipo de ataques. Por muy diferente que suene, no es tal y el ritmo de los combates sigue siendo muy parecido a los de anteriores entregas.



El eje principal sigue siendo la espada, Rebellion, que acompañada de las dos pistolas, Ebony y Ivory; y el golpe para elevar enemigos, componen el esquema básico. El resto de armas crean diferentes capas de profundidad que se van añadiendo y combinando conforme se desbloquean habilidades y nuevos combos, ya sea por los avances en el argumento o empleando los puntos de estilo que se obtienen en los combates. La manera en la que se intercalan las armas es lo que confiere fluidez a los combates. La combinación de botones para todos los combos es compartido entre todas ellas y, aunque pueda sonar simplista, y quizá un poco sí lo sea, es así porque se busca poder cambiar al vuelo entre una y otra, sin cortar los combos. Evidentemente, por mucho que hagan una combinación similar, los efectos de las armas son diferentes: se puede empezar con la espada y seguir con el hacha para dar una leche contundente, o con la ligera y rápida hoz. A esto hay que sumar que algunas de ellas son angelicales (azules) y otras demoníacas (rojas), del mismo modo que lo serán algunos enemigos. Esto crea un juego de resistencias que se identifica por el color y que añade otra capa de complejidad al combate. En ciertos momentos, de hecho, hasta el escenario se aprovecha de esto y hay que emplear un tipo de arma no solo para dañar a un enemigo concreto sino también para que el suelo no dañe al personaje. Lo mismo con los jefes finales: no solo algunos son más débiles a un tipo de arma que otro, sino que la mayoría cuenta con puntos flacos y con momentos en los que se puede hacer un bloqueo especial que los paraliza y deja expuestos. Hay que decir que el diseño de los jefes es soberbio, no solo por lo impactante que resultan sino porque se deben vencer utilizando en perfecta armonía las mecánicas de combate y de plataformeo.

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

VERGIL: No nos gusta que Capcom separe contenidos para venderlos aparte. En este caso, nos quitan unos capítulos de Vergil, que se venden por DLC y que explican mejor el origen del personaje.

Aprender los combos y hacerse con las diferentes dinámicas de cada arma lleva un tiempo, pero todos ellos consiguen hacer de los combates unos bailes muy entretenido a la vez que minuciosos y contundentes. Y es que este juego resulta brutal en cada golpe y animación de Dante y lleva siempre a ser más burro y exagerado. Saltar sobre enemigos, elevarlos hasta el cielo con la Suspensión Demoníaca -que pone blanco el pelo y roja la gabardina- o machacarlos sin piedad, da igual lo que se haga que siempre es reconfortante y variado.

LA PRESENCIA DE CAPCOM SE NOTA SOBRE TODO EN EL COMBATE, QUE ES MUY PARECIDO AL DE LOS ANTERIORES JUEGOS, MIENTRAS QUE LA DE NINJA THEORY SE APRECIA MÁS EN EL PLATAFORMEO

DmC tiene un fondo muy interesante, cuenta con un mundo renovado, se atreve a hacer críticas impropias del medio y hace gala de un sistema de combate fresco y ágil pero que sigue recordando a los anteriores. Es una pena que se lo esté juzgando tanto por la fachada, que es preciosa, original y consigue meter en su mundo; pero es lo que tienen los cambios: que antes de ser aceptados por todo el mundo, son rechazados. No me cabe la menor duda de que quien le de una oportunidad caerá rendido no solo ante su mecánica sino también ante la nueva idea de Dante, que es infinitamente más rica.

BRUNO LOUVIERS



VEREDICTO 9/10
DMC: DANTE MERECÍA CAMBIAR





■ *La incredulidad de Santo Tomás* retrata la sorpresa del apóstol al ver a Cristo resucitado. Como él, Dante necesita hurgar en la carne para sentir que está vivo, y no se le ocurre otra cosa que cortarse en el pecho. Una herida que recuerda directamente a la de Cristo.





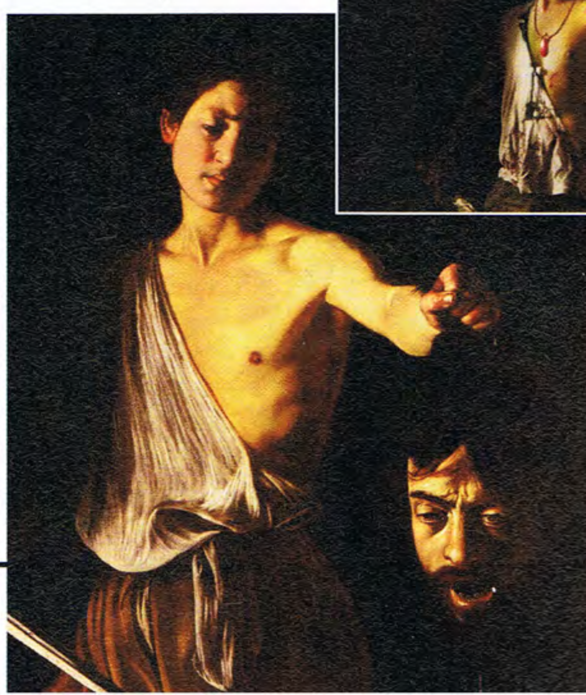
■ La composición de *La captura de Cristo* inspiró el retrato de la rebeldía de Dante, que a diferencia de Jesús, no se queda inmóvil, sino que responde a la violencia que recibe.

EL ARTE DEL INFIERNO

Puede que la saga *Devil May Cry* haya estado más ligada a lo gótico que a ningún otro movimiento artístico, pero eso se acabó. La nueva dirección artística, esa que decidió que el pelo mejor sin canas, es sorprendente, está llena de influencias de todo tipo y resulta tremendamente plástica. Como se ve en el artwork que ilustra esta página, Ninja Theory ha bebido directamente de artistas como Caravaggio, a quien pertenecen los estos tres cuadros tenebristas, para dar un origen a Dante. Los lienzos modificados aparecen animados durante las cinemáticas y explican cómo el cazador de demonios fue poco a poco viendo su vida de otro modo. El barroco no es la única influencia. Los enemigos del juego son figuras claramente inspiradas por los movimientos surrealistas y la construcción de la ciudad obedece en muchos momentos a estilos coloniales propios de Nueva Orleans. El trabajo de fondo para crear el nuevo universo de la saga ha debido ser colosal y obedece a un equipo de arte que, como podéis ver en la entrevista de la siguiente página, tenía muy claro lo que quería hacer con el juego: ofrecer una nueva visión del infierno, una bastante bella.



■ El gesto compungido y piadoso de *David con la cabeza de Goliat* poco tiene que ver con la mueca de orgullo de Dante el día que mató su primer demonio.





"Queríamos transmitir algo a través de los colores del juego, y creo que lo hemos conseguido"

Alessandro "Talexi" Taini

Director de arte de Ninja Theory



TALEXI Y EL EQUIPO DE ARTE DE DMC HAN HECHO UN TRABAJO TITÁNICO: NO ES FÁCIL RENOVAR POR COMPLETO EL ASPECTO DE UNA SAGA, NI TAMPOCO DEBE SERLO AGUANTAR LAS CRÍTICAS DE LOS FANS ANTE SUS DISEÑOS. HACE UNOS MESES TUVIMOS LA OPORTUNIDAD DE HABLAR CON ÉL SOBRE LAS IDEAS QUE LLEVARON A ESTE NUEVO DANTE Y A UN JUEGO TAN COLORISTA Y ARTÍSTICO COMO DMC.

¿Qué imposiones os hizo Capcom a la hora de rediseñar a Dante y el mundo del juego?
La verdad es que hemos contado con muchísima libertad, casi total. Todo lo que fuimos mostrando sobre nuestra idea del personaje fue examinado en Japón, pero nunca nos exigieron hacer cambios. Bueno, sí, que dejara de fumar.

La paleta de colores del juego es amplísima y tiene muchísima presencia en todo el juego. ¿Qué habéis intentado transmitir con ella?
Gracias por apreciarlo. El color juega un papel fundamental en *DmC*, no solo como desde un punto artístico sino también jugable. Las armas se diferencian por el rojo o el azul y muchos enemigos también. Quisimos que la paleta fuera amplia y que los ambientes fueran muy diferentes entre sí, y el papel es la principal forma con la que los hemos caracterizado: hay ambientes rojizos, otros azules, otros verdosos o morados.... Además, teníamos en mente que íbamos a transmitir una visión muy concreta del infierno y creo que lo hemos conseguido. No queríamos que bebiera de los típicos conceptos góticos de los juegos anteriores, ni que se pareciera a algo más clásico. Optamos por una estética más surrealista, con los enemigos, las plataformas que se mantienen elevadas en el aire, los fluidos viscosos que salen de paredes y techos... Y tampoco queríamos que se pareciera a otros juegos, que son básicamente grises, negros y marrones. Así que hemos usado los colores para hacer el juego muy diferente a simple vista.

¿Qué conceptos llevaron al diseño de Dante?
Capcom nos dijo que había que cambiar el personaje de pies a cabeza, pero no creo que se esperaran semejante recepción al mostrarlo en público. Pero el cambio no fue por capricho, sino porque veíamos que el juego avanzaba en una dirección donde íbamos a necesitar un personaje más humano y capaz de transmitir algo solo con un movimiento de ojos. La captura de movimientos ayudó mucho en eso, todo hay que decirlo, pero que Dante parezca un chico de a pie también ayuda. Está vestido tras una estética muy concreta, a medio camino entre lo grunge y lo mod, y desde luego no lleva un disfraz, como parecía llevar el antiguo personaje. Te puedo asegurar que todos y cada uno de los detalles del personaje han sido pulidos desde la primera vez que lo enseñamos al público. Ahora es algo más mayor y más musculoso que la primera vez. Hemos tenido que trabajar muchísimo para llegar hasta donde nos propusimos.

¿Cuáles han sido las principales influencias estéticas en su rediseño? ¿Por qué dar una idea tan diferente del personaje?
La idea de Dante en realidad no es tan diferente. Sigue actuando por motivos similares, sigue teniendo esos lazos extraños con su hermano, sigue teniendo una piedad oculta tras esa actitud macarra... Solamente hemos hecho que lo exprese de una manera diferente, más cercana, más creíble y más apropiada para el juego. Sobre sus influencias estéticas, muchos periodistas mencionáis a Tyler Durden cuando habláis del personaje, y es verdad que sí se parece un poco a él, pero nos hemos fijado en una gran cantidad de referentes. Tiene un poco de punk, un poco de rockero, un poco de grunge, sus pantalones pitillo están muy a la moda... Son un conjunto muy amplio de corrientes que hemos depurado hasta llegar a su aspecto. Es una imagen muy simple pero profunda.

¿Crees que calará el diseño entre los fans?
Sí, no me cabe la menor duda de que una vez jueguen y vean que el juego se siente igual y que el mundo encaja muy bien con Dante y los demás personajes, aceptarán nuestra idea. Tampoco es que todo hayan sido críticas, hemos recibido feedback muy positivo también, pero la gente, en general, no ha comprendido los cambios tan radicales y simplemente se escudan en que este Dante no es el que conocían. Es uno diferente, ni mejor ni peor. Bueno, a nosotros nos parece mucho mejor (risas).

Esa bandera de Inglaterra en el abrigo de Dante, ¿es alguna reivindicación vuestra?
(Risas) Qué va, en absoluto.



PUREZA DE TABLERO

Faster Than Light

***FTL* se ha colado en todas las listas de lo mejor de 2012 por algo, y no es por su origen Kickstarter, sino por su calidad como juego.** Entiendo que los defensores de los triple A se sientan incómodos ante la vigencia de títulos que cuestan la quinta parte que los de caja y consola grande, pero creo que ese nerviosismo viene por los motivos equivocados. *Faster Than Light* no es un juego que busque exponer las vergüenzas del pegatiros militarista contemporáneo o los mundos abiertos sostenidos a base de chequera de marketing. Ni lo pretende. Cuando defendemos lo indi lo hacemos por otros motivos: *FTL* no tiene lugar en los catálogos al uso, a pesar de ser heredero de una tradición jugable del PC que se remonta a gente que ha terminado... Bueno, no les vamos a hablar ahora de los bandazos de Molyneux, ¿no?

Hablemos de *Mass Effect* o de *Skyrim* un momento. Es lo que llamamos rol, ¿no? Unos buenos rolazos, potentes, con mucho dragón y mucha nave espacial y tal. Esos juegos tienen una base ajena al medio, el rol de dados y papel, el manual de reglas para imaginarse mundos y aventuras. En su momento fue un género minoritario, una cosa de gordo pecero, que fue despojándose lentamente de reglas y ganando en envoltorio hasta ofrecer las experiencias inmediatas de consumo rápido de hoy en día: si hacemos comer un *Morrowind* a un jugador medio de *Skyrim* nos toca llamar al 112. Pero lo curioso es que el rol de videojuego ha terminado por arrinconar al de dados, al plegarse éste último ante su empuje (como ese travestismo hacia lo *WoW* que fue la 4ª edición de *AD&D*).

Esta agonía del rol físico ha llevado al desarrollo de su acompañante en estos años, el juego de tablero, que vive una edad de oro: escenarios muy delimitados y modulares con unas reglas férreas y meticulosas en el que la narrativa es lo de menos. Juegos que sólo existen para la mecánica. Y aquí se encuadra *FTL*.

Ya señalaron muy bien los muchachos de *Indieorama* las raíces del juego de Subset. La esencia es fácil: una nave espacial debe huir de sector en sector, encontrando por el camino todo tipo de amenazas y eventos aleatorios mientras una flota le persigue. La escasez de combustible, de munición, los daños en los sistemas, una tripulación vulnerable... Nuestro navío interestelar lo tiene todo en contra y, las más de las veces, la misión se irá a pique por una estúpida decisión nuestra, para empezar desde cero.

Este modelo de partida rápida bebe directamente del juego de tablero -cuya ventaja sobre el rol es que no hay que "preparar" una partida al carecer de historia- y de los roguelike: nuestras naves son mejorables, modulares, capaces de convertirse en armatostes de destrucción

AL DETALLE

GÉNERO: Corre por tu vida
PLATAFORMA: PC
OTRAS PLATAFORMAS: No
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: Subset Games
DESARROLLADOR: Subset Games
PRECIO: 9,99 € (PC)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

EL JUEGO FUSIONA PERFECTAMENTE LA DESESPERACIÓN DE LOS ROGUELIKES CON EL ESQUELETO DE UN TABLETOP

FAQ

¿ES MUY DIFÍCIL?

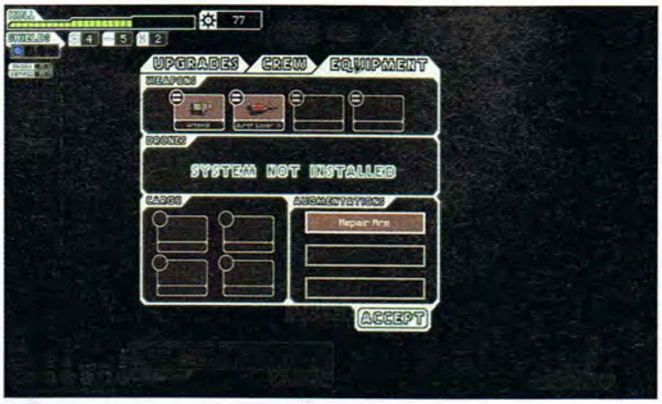
JAJAJAJAJAJAJAJA. Lo que importa es el viaje y esas cosas. Sigh. Tiene dos modos de dificultad de entrada, fácil (que recomendamos fervientemente) y normal.

¿CUÁNTAS NAVES HAY?

Dos tipos de cada, que hay que desbloquear con logros y unas, eh... Yo sólo tengo dos, jo, sé que hay más.

¿PERO CÓMO SE JUEGA?

Piensa en el Monopoly. En cada "salto" aterrizas en una casilla en la que no sabes qué te vas a encontrar donde todo sucede en tiempo real, aunque puedes pausarlo. Mientras, los malos te pisan los talones



Izquierda: En los momentos de calma, esa pestaña dejará decidir cómo equipamos la nave y en qué gastamos nuestro dinero/experiencia. En tres pestañitas se controla todo. Abajo: Olvídate del hipersalto: mientras tu tripulación no repare los motores esa nave te va a seguir zurrando.



Abajo: Fantástico. Esa nave se ha tirado media galaxia rapiñando pasta para tener los mejores escudos del universo y, de repente, su adversario sólo gasta armas que se los saltan e inutilizan tus propios misiles. Otra partida, otros 20 minutos, otra vez será.



galáctica, pero siempre toca volver a empezar. 20 minutos, otra partida, cada una un drama galáctico tenso, de manejo simplísimo (qué disparar adónde, qué sistema usar, qué tripulantes mover), sin saber cómo barajará el ordenador las cartas.

Faster Than Light es un juego puramente emergente, una concepción musical: las combinaciones de sus escasas notas mecánicas emiten cada vez un tema distinto. El logro, por tanto, es haber dado con la escala adecuada para que cada canción sea satisfactoria, contar con un sistema de reglas depuradísimo y asequible para todos los públicos, que es algo que ni todos los millones de Blizzard pueden garantizarles cuando tocan una coma de las reglas de *WoW*. En ese terreno, un independiente y una gran editora están empatados.

Hasta aquí, todo bien y correcto. Con los medios disponibles, los de Subset han hilado un juego feo, con una estética sobria sin concesiones, un producto que hace 30 años te lo habrían firmado para mesa del salón tanto Avalon Hill como Steve Jackson. Pero creo que hay una serie de elementos en su diseño, dudo que conscientes, que tocan las teclas adecuadas en el jugador: en el juego, nuestra nave huye hacia la derecha, saltando de sistema en sistema en el vacío espacial hasta combatir con la malvada hipernave final. Reglas de tablero sí; cuerpo de juego por turnos, pero tiene la inmediatez placentera del matamarcianos.

Es como si en Subset hubieran recibido el encargo de convertir un *Gradius* en un juego de mesa: explorar los resortes de un género abandonado para ver cómo se podrían descomponer en secuencias. Aplicar la lupa al puñado de píxeles de un R-Type hasta darse cuenta de que dentro de esos píxeles tiene que haber algo que lo mueva todo. Motores, sistemas de armas, pilotos, oxígeno. Acción y consecuencia, con todo interconectado hasta que surge tu forma de jugar. Hasta que intentas algo y el juego responde, que es ese mérito que cada día echamos más en falta: la libertad de acceder directamente a las reglas y pervertirlas.

Un ejemplo: la nave está en llamas. Poco a poco has aprendido que abrir determinadas compuertas vacía el oxígeno de las salas y extingue los fuegos. En una de tantas partidas decides probar a instalar puertas blindadas, sospechando que pueden ser útiles en un abordaje enemigo. Y entonces te abordan y se enciende la bombillita: "¿y si abro ciertas compuertas no se asfixiarán y así no arriesgo a mi tripulación? ¿Y si inutilizó el teletransportador enemigo para que no puedan rescatarles?". ¿Y si resulta que todo esto funciona y, por pura lógica, funcionará cualquier otra cosa que se te ocurra?

Todos los "¿y si...?" que se nos pasen son admisibles: si puedes pinchar en algo, puedes usarlo a tu favor. Hacen falta 15, 20, 25 partidas para caer en la cuenta y dejar de jugar sobre un modelo establecido. La nave es flexible. Cada partida es única. No hay arma mala. Llegados a ese estado meditativo, *Faster Than Light* se despliega en toda su gloria. Ya no es un juego de controlar unas habitaciones y mover unos muñequitos y apuntar unas armas a una réplica enemiga. La nave es un sistema vivo al que acostumbrarse, el juego te pone al mando de una simulación fascinante con toda la grandeza de un Will Wright pre *Sims* o una Microprose noventera. ¿Podría haber sido una superproducción con humanos animados, fuegos realistas y combates en el interior de la nave? Claro. Pero miren, casi que prefiero que se haya presentado en pelotas en mi casa en vez de vestido con ropa cara.

JAVI SÁNCHEZ

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

CLARIDAD: Parte del encanto es no saber cómo funcionan las cosas antes de probarlas, de acuerdo, pero molaría tener info en vez de barritas. Si pillo un "recarga 15% más rápido" quiero ver un número final.

BATTLESTAR POCHÍSIMA

***FTL* es capaz de acabar con los nervios de cualquiera. Porque las decisiones son tuyas (vale, no cuando apareces en un sistema y te atacan y ay dios que se cargue ya el motor de salto hiperlumínico). Pero sí cuando decides escoltar una nave, o rescatar unos esclavos o simplemente curiosear una estación abandonada y de repente tu artillero no vuelve. Todos los tópicos de la ci-fi espacial están presentes. Vestidos de reglas, sí, pero prestos a convertir cada viaje en un destino único. Lo único que echamos de menos es hacer el Kirk con las aliens.**

MEJOR QUE

CUALQUIER MARIO PARTY



TAN BUENO COMO

SIM GOLF

VEREDICTO 9/10

¿QUE EL VIDEOJUEGO SE MUERE? ¿ESTAMOS LOCOS?

Derecha: Los ninpos son la forma más sencilla de recuperar vida, y de acabar con una situación extrema de paso. Se recargan poco a poco durante el combate y hay unos cuantos nuevos que no están del todo mal.











APRENDIENDO DE LOS ERRORES

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Todos conocemos los particulares códigos morales y del honor que tienen ciertos juegos japoneses. Pues *Ninja Gaiden 3: Razor's Edge* los exagera hasta niveles imposibles, amén de crear otros propios. Por ejemplo, para ser una agente del Gobierno japonés hay que tener como mínimo una talla noventa de sujetador. Del mismo modo, si hay un problema con terroristas, da igual la parte del mundo en que ocurra, se tiene que encargar el Ministerio de Exteriores de Japón, que por lo visto anda muy corto de personal y manda siempre y en solitario a Ryu Hayabusa. Por desgracia, el guerrero ha sido maldecido por un alquimista con boca de chancla que nos cuenta hasta el más mínimo detalle sus planes malignos para dominar el mundo. La 'crisis ninja' era esto: que un hombre sin seguro médico se dedique a picar a espadazos varias toneladas de carne de mercenario. Más rentable que un ejército es, desde luego.

Este planteamiento tan absurdo está en la misma y perfecta corriente de surrealismo que caracteriza a la saga, que ha tenido que sobrevivir como bien ha podido sin su creador, Tomonobu "Manos Largas" Itagaki. Y afortunadamente para los fans, tras una tercera parte facilona (que esto es una versión expandida) sin mutilaciones ni otras armas que no fueran la katana, resulta que la versión para Wii U es perra como ella sola, trae varias misiones paralelas de la mano de Ayane y hace bien todo lo que tenía que hacer. Algo que no tenía que hacer bien es el desarrollo de los acontecimientos, ni lo necesita, porque este juego solo consiste, y debe consistir, en pegar espadazos salvajes a un ritmo insoportable. Cualquiera ajeno a su complejísimo sistema sufrirá, pero el fan mojará las bragas y verá recompensada su vehemencia combinando ataques aeréos, bloqueos a tiempo y esquivas con más puntos que podrá invertir en mejorar las nuevas armas incluidas o en comprar nuevos movimientos o ninpos.

Todo esto, para quien haya jugado al 3 a secas, debería sonara gloria, si bien dudo que pocos compren una Wii U para jugar lo que tenía que haber sido el original. El juego recula y vuelve a los sistemas de sus dos antecesores, y de paso da la razón a todos los fans que criticaron el juego por carecer de la esencia y la

EL TEAM NINJA HA DADO LA RAZÓN A LOS FANS, HA RECULADO EN LA MAYORÍA DE LOS CAMBIOS Y HA RECUPERADO MUCHO DE SUS PREDECESORES

AL DETALLE

GÉNERO: Carnicería ninja
PLATAFORMA: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Tecmo
DESARROLLADOR: Team Ninja
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

DEVIL MAY CRY 4





NINJA GAIDEN

PEOR QUE





Arriba: La maldición de Ryu nos corta el rollo de vez en cuando y nos obliga a pelear contra enemigos sin parar para que nuestra alma no se consuma.

FAQ

¿QUÉ ARMAS HAY?
Una katana, unas garras, una guadaña, un bastón de metal, una maza, dobles katanas...

¿QUÉ TAL SE JUEGA CON DOS PANTALLAS?
La pantalla del GamePad apenas sirve para ver un par de menús y hacer un atajo en lugar de pulsar botones. Hay un modo para combatir con la pantalla, pero es de todo menos cómodo.

¿LA ARMADURA DE AYANE PROTEGE ALGO?
Posiblemente las espadas reboten en eso que no le cubre...





Abajo: El cooperativo es una cosita algo absurda, porque este juego solo sirve para demostrar la valía individual.







dificultad originales. Vamos, que la sensación de vértigo se ha potenciado, hasta alcanzar, más o menos, los niveles previos, algo que en una secuela es negativo hasta cierto punto. Sí, está bien que, ahora que han sacado el montaje del director el juego sea como dios manda, pero tenía que ser mejor aún, no igual de bueno. Los hack'n slash deben reinventarse o ser más exagerados. Y aunque aquí peleamos contra helicópteros solo con una katana y tumbamos dinosaurios alterados genéticamente para tener piel de adamanitum, no es suficiente. La acción básica de ir de un sitio para otro matando como un animal no se siente mejor que antes, y de hecho, se siente casi vacía por momentos. Al menos, el temblor de la adrenalina aparece por momentos y se sigue pudiendo enlazar varios combos, esquivas y bloqueos, lanzar al enemigo al aire para rematarlos y recargar la barra de ninpos o el ataque superpotente. Y ahí sigue el contraataque/finisher de esta tercera parte, que se ejecuta haciendo una esquiva y golpeando cuando el enemigo intenta hacernos un ataque potente, de esos que los hace brillar en rojo. El resultado: un contraataque que los mata de un golpe y que se puede enlazar hasta con cuatro enemigos para recuperar aún más vida. El resto de los cambios del juego recae en las misiones exclusivas de Ayane, que intentan expandir un poco más la innecesaria historia del juego -es un juego de matar y ya está-. Este personaje, así como otros dos de la saga *Dead or Alive*, se pueden desbloquear para rejugar el modo campaña, con sus combos y demás; así como para usarlos en las misiones cooperativas o el multijugador, que son un plus poco explotado.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LO INVEROSÍMIL: Ninjas con poderes milenarios al servicio del Gobierno y que resuelven conflictos internacionales de genios del mal que saben unir lo divino y lo científico. Muy bien todo.

El fan de *Ninja Gaiden* se alegrará de ver que el juego tiene las cosas claras, aunque no las ejecute tan bien como debería, necesarias mejoras incluidas. Otra cosa es que se compre una Wii U para disfrutar de las mejoras.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 8/10
GLORIA PARA EL EXPERTO, INFIERNO PARA EL NOVATO

LAS GALLETAS MÁS BORRICAS DE COMIENZOS DE AÑO

Anarchy Reigns

Parece que *Platinum Games* solo sabe coger carrerilla tras un par de tropiezos, y que esa es su forma de crecer como estudio. Quiero decir, antes de darnos una maravilla insuperable como lo es *Bayonetta*, lanzaron *MadWorld* e *Infinity Space*, un brawler muy mejorable para Wii y un simulador espacial con toques de estrategia y RPG bastante inaccesible. Después vino *Vanquish*, todo otro paso adelante; y ahora es el turno de *Anarchy Reigns*, que es un pequeño tropiezo que posiblemente nos haga recibir *Metal Gear Rising Revengeance* con los brazos abiertos y los pantalones bajados. El nuevo affair de los japoneses con los brawler pierde esa sensación de dominar a golpes el caos más absoluto del universo, como se daba en *Bayonetta* y *Vanquish;* y la sustituye por la sensación de estar perdido en dicho caos.

El juego tiene dos partes: el modo campaña para un jugador y el multijugador, siendo el primero un mero tutorial en el que se desbloquean personajes para el otro, que es el auténtico núcleo jugable. La campaña es recomendable, pues, para hacerse al esquema de control. Tenemos un ataque fuerte y otro débil, que se pueden potenciar de forma límitada si se llena a base de dar o recibir leches una barra de energía. Como no podría ser de otra forma, esto, los parrys, las esquivas, los agarres y las pausas entre golpes sirven para construir unos combos, que, acostumbrados a la orgía de movimientos de *Bayonetta*, se quedan extremadamente cortos. Por muy contundente que sea el resultado de encadenar dos o tres botones, la repetición de estos escasos patrones anula el posible atractivo del combate y lo convierte en algo que se queda obsoleto en seis horas.

Por eso, lo mejor es ir cambiando personajes, con soltura y alegría, sin pararse a pensar en dominar uno u otro. Recomendamos el toro que hace dos llaves a la vez y no encariñarse demasiado con las curvas de los personajes femeninos, porque son los más difíciles de entender. Bueno, la verdad es que es complicado



Abajo: Cuadrado, cuadrado, pausa, triángulo. Y así todo el rato. El sistema de combos no es la virtud de este juego, pero hay que reconocer que cada golpe es un espectáculo, especialmente los ataques potenciados con energía.









AL DETALLE

GÉNERO: [Beep] como panes
PLATAFORMAS: PS3, 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: Platinum Games
PRECIO: 34,99 €
LANZAMIENTO: Enero
JUGADORES: 1-16



Derecha: Si Bayonetta no estuviera, Sasha sería mi favorita. Y mira que a mí las rubias... Ah, sí, y pega buenos golpes y tal.

LO MEJOR CON ESTE JUEGO ES APAGAR EL CEREBRO, CORRER HACIA UN ENEMIGO, SOLTARLE UN SOPAPO Y, SI SIGUE EN PIE, SACUDIRLE MÁS. Y YA ESTÁ.





Abajo: Las llaves son un auténtico cachondeo. No se puede escapar a ellas y quitan bastante vida. Afortunadamente, nosotros también podemos hacerlas, y levantar un toro mecánico a dos metros para empotrarlo contra el suelo da gustillo.





PEOR QUE

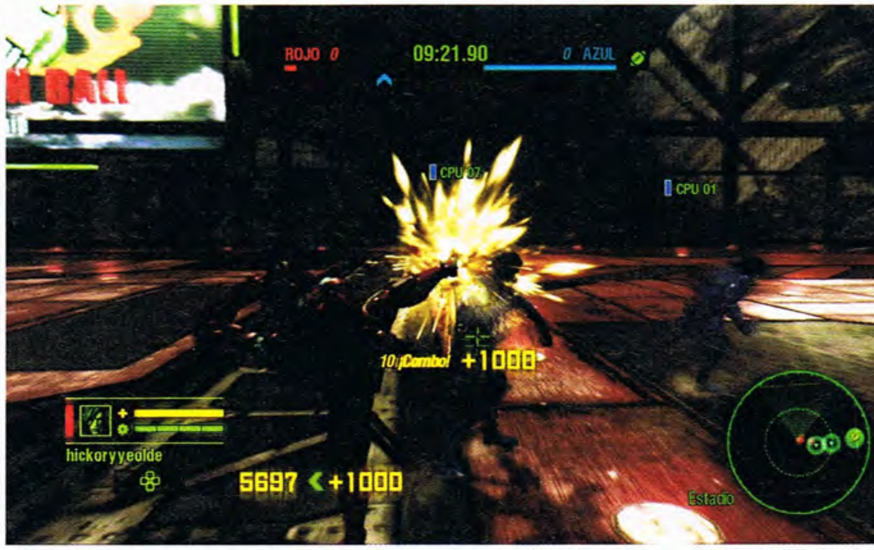
GOD HAND





SUPER SMASH BROS.

RECUERDA A



Arriba: La absurdez de ciertos modos, como el de la jaula o el de meter goles, solo está superada por la marabunta de palos que hay cuando se acaba el tiempo o se está a punto de cumplir el objetivo. ¿Las peleas de galos por el pescado? Peores.



FAQ

ASÍ QUE BAYONETTA
Sí, y sus curvas. Haz preorder, que merece la pena verla en movimiento otra vez. Pero bueno, Sasha también está a la altura. Ya me entienden.

¿Y EL EQUILIBRIO ENTRE LOS PERSONAJES?
Malo. Los robots pesados son demasiado potentes, las mozas difíciles de manejar y se avanza lentísimo en los niveles bajos. Horas y horas hasta poder tener un manejo aceptable.

¿EL MEJOR PERSONAJE?
Hay una señorita con pinchos en los pechos. Y no es Madonna.



DOS HOMBRES Y UN DESTINO

El modo campaña es la otra cara del juego, quizá la más fácil de entender y la que podría haber dado una buena alegría a los que jugaron MadWorld, pero de nuevo: el sistema de combate y la poca chicha que da cada personaje hacen que, incluso cuando tenemos dos historias con dos protagonistas diferentes, solo repitamos lo mismo una y otra vez. Al menos, el regusto a Final Fight y el control de masas de las diferentes misiones del juego saca alguna sonrisa y hace revivir la magia del género. Una pena que sea tan corta y, en el fondo, un tutorial encubierto.

sacarle chicha a cualquier personaje, y por eso se forman los líos que se forman en cualquiera de los modos de juego On-line. Intentar mantener un orden o una táctica simplemente es imposible, pero claro, esta es parte de la gracia del juego: apagar el cerebro, correr por los escenarios abiertos, calzarle un par de sopapos al primer desgraciado que nos encontremos y, si no nos han dado por la espalda mientras tanto, y ese pobre tonto ya ha muerto; darle al que estaba al lado. Y si con suerte hemos rellenado el icono del modo de furia, se puede estallar, literalmente, en llamas y lanzar una retahíla de golpes por segundo que ríete tú de Kenshiro y el Hokuto Shinken. Esa sensación de "voy a liarla muy muy gorda ahora mismo porque sí" es lo que hace interesante este juego. Pero no se sostiene más de 10 partidas seguidas. Por esto, existen modos centrados en otros menesteres, como meter gol en la portería enemiga, capturar la bandera, pelear con monstruos mecánicos gigantes o ser el rey de la colina.

En cualquiera de los casos, el juego es tan poco claro que para cuando hemos entendido que puede haber eventos aleatorios, que si chocamos varias veces contra el mismo enemigo entablamos batallas individuales y que los modos deathmatch van enlazando diferentes zonas de puntos y castigo, muchos se habrán cansado de cambiar entre personajes sin mejorar con ninguno, y se preguntarán por qué no hay más combos o por qué en la campaña hemos preferido pegar a lo loco que hacer misiones.

Si el juego tuviera una curva de aprendizaje y más variedad, podría enganchar largo y tendido, pero no.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

BAYONETTA: No me sorprendería si muchos se acercan a este juego solo porque la bruja aparece en él. Ojalá su sistema de combate fuera tan bueno como el del mejor juego de hostias de la generación.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 7/10
PLATINUM GAMES SABE (DEBE) HACERLO MEJOR

Derecha: Los antepasados de Sly tienen habilidades especiales además de un comando poderoso... ¿Os suena Max Payne?
Abajo: Lo más fundamental siempre que quieras infiltrate es reconocer el terreno para encontrar puntos débiles y es lo primero que deberás hacer.











EL MAPACHE DE GUANTE BLANCO REGRESA MEJOR QUE NUNCA

Sly Cooper: Ladrones En El Tiempo

Nadie diría que fue ayer, porque la espera para volver a ver a Sly se ha hecho un poco larga. Siete años han pasado desde la última aventura de este mapache ladrón en la ya lejana PS2. Pero aun con el tiempo que ha pasado la saga no se ha oxidado y parece que incluso le ha sentado bien. A pesar de que los responsables de su desarrollo ya no son Sucker Punch sino Sanzaru Games, *Sly Cooper: Ladrones En El Tiempo*, tiene mucho de lo que fue la saga de PS2 a la vez que lo mejora. No se han cortado en aprovechar la potencia de PS3 ofreciéndonos mundos cada vez más amplios -que no abiertos- que explorar y una estética cartoon detallada a la vez que mantiene los diseños originales de los personajes, algo que sería imperdonable si no fuese así. Sí, cartoon. No te asustes, que de infantil no tiene nada, sobre todo con esos rifirrafes y bravuconadas de Sly, pero tampoco esperes encontrarte algo del estilo de *Borderlands*, sobre todo porque rompería con lo que ha sido siempre *Sly Cooper*. En cada capítulo encontraremos reliquias que podremos sumar a nuestra colección privada -siempre que los llevemos de regreso a nuestra guarida dentro del tiempo establecido- pistas con forma de botella para abrir una misteriosa caja fuerte y, lo que es más importante, obtendremos distintos trajes que nos darán habilidades especiales, como el traje de samurai o el de prisionero, que además, una vez obtenidos pasarán a estar disponibles estemos en el lugar que estemos. Y monedas, muchas monedas con cada objeto que rompamos o enemigo que derrotemos, aunque a veces se nos quedarán cortas para todas las habilidades que podemos mejorar -por eso siempre es bueno echarle el guante a la bolsa de dinero de un enemigo, puedes encontrar piezas muy valiosas-. De esta forma, las luchas cada vez son más dinámicas y los estilos de cada personaje más definidos, aunque tendremos que escoger nuestros enfrentamientos. A veces es más fácil ser sigiloso que entrar en un combate abierto. Los únicos que se mantienen constantes son los antepasados de Sly, con sus ataques especiales. Buena parte de cada capítulo será controlándolos a ellos, aunque tendremos total libertad de escoger al personaje que más nos apetezca para explorar y conocer los recovecos de cada lugar al que viajemos.

SLY HA TARDADO EN VOLVER, PERO CON UNA HISTORIA A LA ALTURA DE LAS EXPECTATIVAS

Sly había abandonado sus artes de ladrón a la vez que sentó la cabeza con Carmelita Fox. Pero cuando descubre que el que dirige un museo lo hace a

AL DETALLE

GÉNERO: Plataformas ladronescas
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: PS Vita
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Sony
DESARROLLADOR: Sanzaru Games
PRECIO: 71,99€ (PS3), 45,99€ (PS Vita).
LANZAMIENTO: 27 de Marzo
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

RATCHET & CLANK: TODOS PARA UNO



TAN BUENO COMO



SLY COOPER: HONOR ENTRE LADRONES





FAQ

¿SANZARU GAMES?

¿Qué pasa? No debes temer el cambio, a veces son para bien, como ha sido en este caso. No extrañarás los juegos anteriores porque es una continuación de ellos. El desarrollador ha cambiado, Sly no.

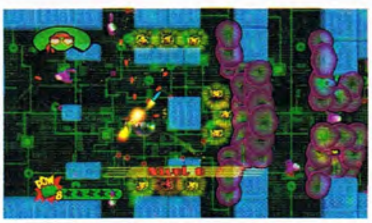
¿EXIGE MUCHO?

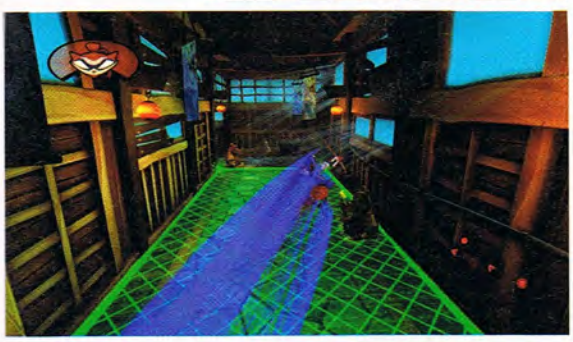
Si te refieres a si debes prestar mucha atención, pues bueno, sí, sobre todo cuando estás en misiones de sigilo. Las rutinas de los enemigos, especialmente los jefes finales, buscar las pistas, y también, esos guiños tan divertidos que a veces no están a simple vista.

Arriba: Aléjate de los focos de luz si no quieres pasarlo mal. Estos bichos te dejarán seco antes de que puedas huir. **Abajo:** Los "minijuegos" de Bentley son de lo mejor de SC: LEET, pues avivan recuerdos de esos juegos que tanto te divirtieron y que ya casi has olvidado.











través de adquisiciones por el mercado negro decide volver a su antigua profesión. Ya se sabe, "quien roba a un ladrón tiene cien años de perdón". Un comienzo sencillo para algo que se complica por momentos. Las páginas del ancestral libro Thievius Racconus se están borrando y con ello todo el registro de las habilidades de los antepasados de Sly. Lo que comenzó con un robo muy al estilo del mapache se convierte en un viaje en el tiempo para recuperar la historia de los mejores ladrones de todos los tiempos y enfrentarse a un enemigo que siempre lleva la delantera. Para ello contará con la ayuda de sus amigos de siempre, además de la presencia de algún personaje de juegos anteriores como Penélope, aunque no aparece tanto como en *Honor Entre Ladrones*.

A lo largo del juego descubriremos cada vez más guiños a películas, libros y otros videojuegos. Puede que ver ese guiño a *Misión Imposible* o a *Regreso Al Futuro* en su forma de viajar por el tiempo no te impresionen demasiado -especialmente por lo utilizados que están-, pero he de confesar que cuando vi que uno de los minijuegos era como *Tapper* -evolucionado y con animales claro- un capítulo tenía nombre inspirado en *El Clan Del Oso Cavernario* y un antepasado era Tennessee "El Niño" Cooper y no pude evitar emocionarme.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

TODO ES SLY COOPER: A pesar del tiempo que ha pasado y del cambio de estudio de desarrollo es de lo más satisfactorio ver que sigue siendo tan Sly como los juegos anteriores.

Sly Cooper: Ladrones En El Tiempo ha sabido adaptarse a los tiempos sin cambiar con ello nada de lo que lo hizo tan especial. Han pasado muchos años y se echaba en falta a este mapache tan descarado y su pandilla, pero siempre se ha dicho que lo bueno se hace esperar y así ha sido. Es cierto que tampoco es que innove demasiado en sus mecánicas -los inicios de capítulo son algo repetitivos-, pero no siempre hay cambiar lo que está bien solo para que sea refrescantemente nuevo. Tenemos cosas nuevas y cosas "viejas" y todo en conjunto hace de este juego un regreso de lo más digno para Sly Cooper, sin sentir una sobreexplotación de la saga al ser el cuarto juego de la misma.

PAZ BORIS

VEREDICTO 8/10

NOSTÁLGICOS, DEJAD DE PENSAR Y PONEROS A JUGAR

BAÑO DE NOSTALGIA CON PROBLEMAS DE CONTROL

Midway Arcade Origins

Con las recopilaciones de clásicos nos enfrentamos, desde los tiempos de la primera Playstation, cuando empezaron a funcionar como recuperación de clásicos entonces mucho más jóvenes, con el mismo dilema que nos asalta cuando nos ponemos a jugar a una máquina de arcade en un lugar distinto a su entorno ideal, como un museo o una exposición (en realidad, en cualquier sitio: las salas de recreativos prácticamente han desaparecido). Más allá del interés archivístico, ¿tiene sentido jugar a títulos de arcade en formatos muy distintos a los que los vieron nacer? ¿Tiene sentido (más allá de la nostalgia o del estudio gafotas, insisto) ponerse a los mandos de un *Joust* sin un delincuente juvenil echándote humo de una sustancia prohibida a la cara, sin quedarte pegado al suelo, sin que un viejo con antecedentes penales te escupa cada vez que pides cambio, sin un pesado cantando el inmortal estribillo «te lo paso, te lo paso» cada dos minutos? Es un dilema irresoluble, y se acentúa al afrontar el mayor problema de este *Midway Arcade Origins*: algunos juegos no tienen ningún sentido cuando se les extirpa sus sistemas de control originales.

Vaticinamos que jugarás poco a *Super Sprint* en este recopilatorio: es un título concebido para ser jugado con volante, y el manejo con el stick del mando te hará dar tumbos como un Alonso ebrio. Algo similar pasa con el indescriptible mando original de *720º*, una réplica de una tabla de *skate* que en su traducción champiñonera te hará girar y girar como una peonza en un juego que, además, no destaca precisamente por su accesibilidad. Más de lo mismo aunque no tan acentuado sucede con *Marble Madness*, que en su encarnación original se controlaba aplicándole enternecedores zurriagazos a un mando con forma esférica que simulaba una de las canicas protagonistas del extraordinario arcade de Midway; en este caso, su versión doméstica no es más difícil, sino todo lo contrario: manejar las esferitas con el stick es mucho más asequible, lo que no es necesariamente malo, pero sin duda, no se trata de la experiencia de juego que concibieron sus diseñadores.

Problemas paralelos, aunque no exactamente iguales, padecen *Gauntlet*, *Rampage* y otros títulos (como, en menor medida, *Arch Rivals*) concebidos primordialmente para el multijugador: se puede jugar en multi local con hasta cuatro amigos, sí, pero Warner ha castrado la posibilidad de un multijugador On-line (para abaratar costes, con toda seguridad: la inclusión de esa posibilidad haría que el juego superara los treinta euros de PVP).

¿Es por todo ello *Midway Arcade Origins* un mal recopilatorio? En absoluto: estas cuestiones nos asaltan por la propia naturaleza de un recopilatorio de juegos que no están pensados para ser disfrutados en casa y en los que, además, replicar los sistemas de control originales es completamente imposible. Pero eso no hace que no haya buenas razones para invertir unas cuantas horas en mejorar puntuaciones (que, estas sí, se comparten On-line vía leaderboards). Para empezar, muchos de los juegos se ven mejor que nunca en HD: *Rampage* o *Tapper*, por ejemplo, con esos gráficos no basados en el pixelazo sino en el delineado casi de dibujo animado de los personajes, brillan con un notable encanto. Y hay títulos a los que no podemos poner pegas en su traducción a las consolas actuales, como el siempre bizarrísimo *Joust*, el necio *Satan's Hollow* o los citados *Tapper* o *Gauntlet*.

Pero donde el fanático de los juegos clásicos invertirá más horas es, sin duda, en los juegos de doble stick. Es el caso de los inmortales *Robotron 2084* o *Smash TV*, que disfrutan de una demoladora traducción al control del mando de consola, muy fiel a los dos joysticks originales. Por ello son los dos juegos que resultan más actuales. Lo que nos lleva a una última reflexión: junto a juegos que han quedado irremediablemente caducos, como el insufrible *Pit Fighter* o el bobo *Bubbles*, los títulos que mejor han aguantado el paso del tiempo son los más antiguos: *Defender* (que, ay, también padece de algún problema con la adaptación del control original) pero, sobre todo, *Robotron 2084*, que entre que su control es impecable, su acción infartante y sus gráficos más radicales y modernos que nunca, con ese estilo de neón bastardo y abstracto, ya vale por sí solo el desembolso. Cada cual tendrá que considerar si treinta euros por una veintena de clásicos es algo que se puede permitir, pero dejando de lado (una vez más) el gusto nostálgico/completista de tener todos estos juegos a mano, solo por las emociones inmediatas y sudorosas que proporcionan *Robotron 2084* y *Smash TV*, nosotros diríamos que, vaya, merece la pena.

JOHN TONES

VEREDICTO 7/10
VIVA LO ROBOTRÓNICO

FAQ

¿Y PAC-MAN?
Pac-Man no es de Midway, sino de Namco. Namco lo distribuyó en Estados Unidos, pero es lógico que no aparezca aquí. Eso sí, nos va haciendo falta un recopilatorio fino de Pac-Man, es cierto.

¿HAY FORMATOS CHUNGOS?
No: todos los juegos tienen formato 4:3 pero han sido perfectamente adoptados al panorámico con decoración original de las máquinas.

¿Y FILTROS DEL HORROR?
Esos difuminados que conocimos por primera vez en el recopilatorio de Mega Drive de Sega y que hacen llorar al Niño Jesús andan por aquí, pero su uso es absolutamente opcional.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ESTÁ CASI TODO: Las ausencias principales son dos: los juegos de Namco que Midway distribuyó en EE.UU. (ausencia muy disculpable) y los *Mortal Kombat* (algo menos, pero estamos hartos de verlos).

MEJOR QUE

MIDWAY ARCADE TREASURES 3





MEGADRIVE ULTIMATE COLLECTION

PEOR QUE

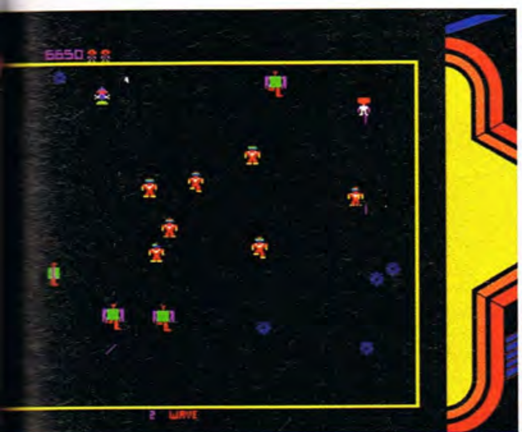


Arriba: A algunos de los juegos, como *Rampage* o al inclito *Tapper* les sienta estupendamente el baño HD: sus colores brillantes y su estilo *cartoon* son más estilosos que nunca. Eso por no hablar de juegos como *Robotron 2084*, cuya estética es hoy aún más moderna que en los ochenta.

RECREATIVAS INCLUIDAS

- Joust
- Defender
- Rampage
- Total Carnage
- Gauntlet
- 720º
- A.P.B.
- Arch Rivals
- Bubbles
- Championship Sprint
- Tour. Cyberball 2072
- Defender II
- Gauntlet II
- Joust II
- Marble Madness
- Pit-Fighter
- Rampart
- Robotron 2084
- Tapper
- Satan's Hollow
- Sinistar
- Smash TV
- Spy Hunter
- Spy Hunter II
- Super Off Road
- Super Sprint
- Toobin'
- Vindicators Part II
- Wizard Of Wor
- Xenophobe
- Xybots







EL DRAMA DE LOS VOLANTAZOS

Puede ser que pidamos demasiado, que estemos mutando en retrotalibanes, o quién sabe qué, pero lo cierto es que más allá del caprichín de tener juegos inmortales como *Super Sprint* al alcance del Blu-ray, no le vemos interés a un juego cuyo control es absolutamente imposible con el mando, como éste, *720º* o, en menor medida, *Marble Madness*. Como maniobra compensatoria, títulos como *Robotron 2084* o *Smash TV* con dos sticks. Gloria bendita, oiga.



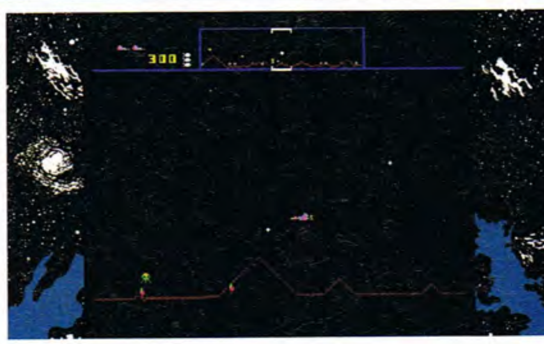
Izquierda: *Gauntlet* sigue como siempre. Un tostón para un jugador, diversión infinita para dos o más. Es decir, que no entendemos por qué no hay multijugador On-line.



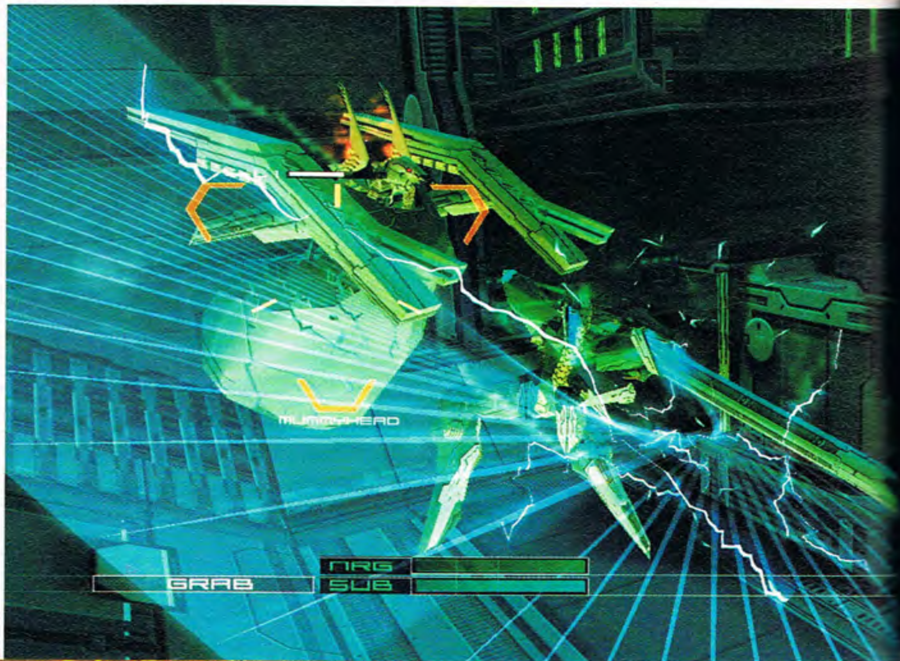


AL DETALLE

GÉNERO: Festival del pixelazo
PLATAFORMAS: PS3, Xbox 360
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Warner Bros. Interactive
DESARROLLADOR: Backbone Entertainment
PRECIO: 29,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4



Derecha: Jehuty es un arma letal tanto a corta como a larga distancia. Con un control sencillo e intuitivo podrás hacer multitud de movimientos.
Abajo: Zone of Enders cuenta con muy pocos tipos de enemigos. A medida que avances la historia solo cambiará su fuerza pero no su aspecto.











JUGABILIDAD FRENÉTICA Y ADICTIVA PARA "EL SHOOTER" DE PS2

Zone Of The Enders HD Collection

Konami brinda una segunda oportunidad a su injustamente maltratada serie de mechas made in Kojima. Obviando el hecho de la cada vez más preocupante depreciación de mi humilde colección de videojuegos, es algo ya consumado que los recopilatorios en HD se han convetido en una forma sencilla y rápida de hacer dinero gracias a los bajos costes que se manejan en sus desarrollos. La tónica habitual en este tipo de recopilaciones es utilizar los titulos de más calado de la anterior generación para asegurar una buena acogida por la legión de fans que los siguen. En este caso la excepción que confirma la regla nos la trae Konami con la inesperada vuelta de *ZOE*. La primera entrega de esta saga de acción a bordo de mechas supuso el preludio intelectual de Kojima al aclamado *MGS2*. La inclusión de la demo de este último en *Zone of Enders* sin embargo no fue suficiente aliciente para un proyecto con grandes ideas pero lastrado por errores de bultos. Bajo un intrincado guión y cuidados diálogos (sello característico del genio japonés), ZOE nos pone en la piel del joven Leo Stenbuck que huyendo de un ataque da por casualidad con el Orbital Frame Jehuty. Este ingenio de robot de combate que incorpora una IA llamada ADA nos ayudará en toda la aventura a la vez que establecerá una curiosa relación humana con nuestro protagonista. Tras descubir Leo sus innatas capacidades para la batalla, se lanzará contra el ejército Barham para intentar liberar del yugo a la colonia explotada y salvar a sus amigos capturados. La acción se desarrolla a través de misiones cortas donde a manos de Jehuty tendremos que acabar con unidades enemigas en escenarios 3D con ataques a corta y larga distancia e inmensos jefes finales. El planteamiento es sencillo y el control bastante intuitivo por lo que las batallas se hacen bastante entretenidas. DIchas virtudes vienen empañadas por algunas taras imperdonables como es su escasa duración (apenas 6 horas completar la historia), una casi nula variedad de enemigos que solo cambian su nivel pero no su aspecto y escenarios carentes por completo de elementos interactivos. Dicha serie de aspectos negativos, hizo que incluso con el hype creado por ver lo mostrado en la demo deMGS2, esta propuesta pasara con más pena que gloria. Otro caso distinto es el de la secuela ZOE 2, no ya en términos de ventas o repercusión (que fueron francamente bajas), pero si que el resultado final fue mucho más allá que su antecesor.

AUN SIENDO UNA CONVERSIÓN MEJORABLE, SU BAJO PRECIO HACE QUE MEREZCA LA PENA

AL DETALLE

GÉNERO: Mechas con corazón
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: High Voltage Software
PRECIO: 29,99 € (PS3, Xbox 360)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

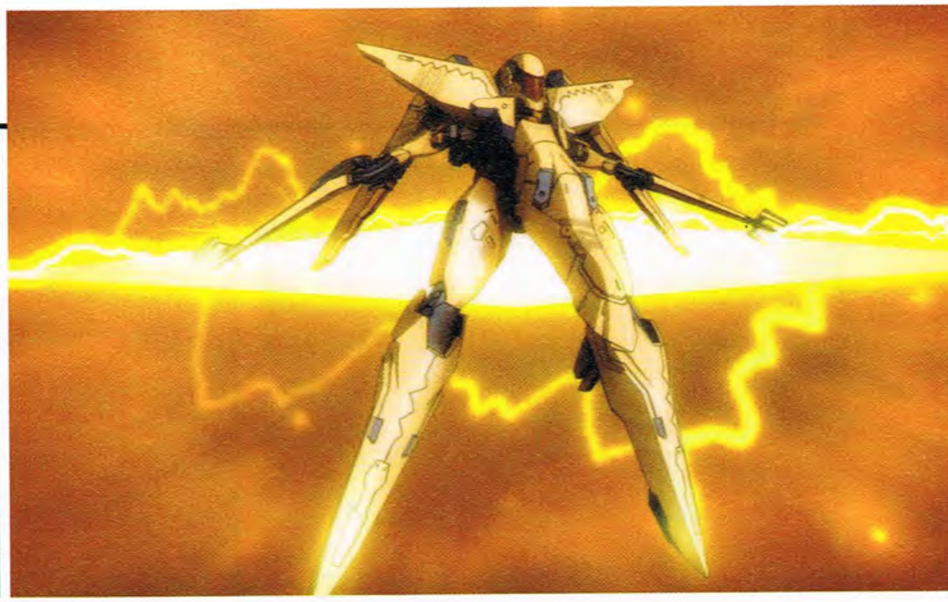
MEJOR QUE
SILENT HILL HD COLLECTION



PEOR QUE



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION







FAQ

¿QUÉ DURACIÓN TIENEN AMBOS JUEGOS?

No son títulos excesivamente largos. Acabar ambos puede estar en torno a las 14 horas a lo que puedes añadir las misiones VR o el modo versus. Eso sí en dificultades altas se sufre de lo lindo

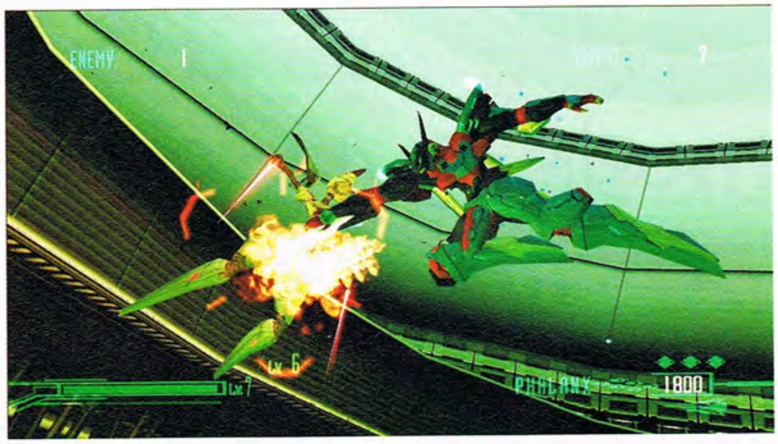
¿TIENE ALGO QUE VER CON METAL GEAR SOLID?

Absolutamente nada en su concepción jugable. Donde sí se nota la mano de Kojima es en la elaboración del guión, los diálogos y las relaciones entre los personajes.

Arriba: Cuando se reunen muchos enemigos en pantalla hay ligeras ralentizaciones, algo que no ocurría en el original. Abajo: El estilo anime de los 90 se ve claramente reflejado en las secuencias cinemáticas de ZOE2.











Recogiendo las ideas báscas del original, *ZOE 2* deja la aventura de Leo a la altura de una simple beta. El planteamiento es el mismo aunque supliendo al joven rider por un más adulto Dingo Egret quien encuentra a Jehuty de forma azarosa y quien de nuevo se verá obligado a enfrentarse a la amenaza Barham. Técnicamente esta secuela da un paso de gigante respecto al original, lo que se refleja en el aumento exponencial de enemigos en pantalla, una mayor amplitud de escenarios y un diseño más agradable a la vista con efectos cel shaded muy bien acabados. Jugablemente se añaden muchos más movimientos al uso de Jehuty y además toda la acción fluye a unos robustos 60 fps (un logro reseñable si hablamos de un título cercano a la década).

La dificultad de encontrar a día de hoy *ZOE2* en su formato original hace que mucha gente vaya agradecer este recopilatorio que, sin embargo, vuelve a tener fallos del todo incomprensibles. Comenzando por la cara más amable, se ha realizado el lavado de cara génerico habitual con texturas más pulidas y eliminado algunos jaggies ocasionales. Además de esto se han añadido una especie de misiones VR como extra para ambos juegos, un modo versus para enfrentar los Orbital Frame más poderosos y se ha subtitulado ZOE al castellano (hecho que no se dió en el juego original). A cambio de los no excesivos extras nos encontramos con bajadas de framerate tanto en cinemáticas como en ciertos momentos jugables cuando aparecen mayor número de elementos en pantalla, y que el propio *ZOE2* movía con el motor original sin ningún problema. Sin llegar al despropósito de *Silent Hill HD Colecction*, si que es suficiente tara como para que alguien de un tirón de orejas a High Voltage Software por una más que mejorable conversión. Pero para no acabar con mal sabor de boca nos quedamos con su ajustado precio de 30€ que bien vale la pena para quien no posea esta saga y en especial su segunda entrega, una joya del catálogo de PS2 que bien merece su reconocimiento.

LLOYD

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

SU DELICIOSA JUGABILIDAD: El paso del tiempo no ha dejado huella en un control exquisito que permite realizar múltiples acciones de forma sencilla y con una respuesta digna de cualquier título actual

VEREDICTO 7/10

SOLO POR ZOE 2 ES UN MUST HAVE

Abajo: Qué mejor manera de relajarse en verano que echándose una siesta en una colchoneta. Pero sin olvidar que el sol es peligroso y te puedes quemar.





«¡SE ME ENFRÍAN HASTA LOS HIGADILLOS!»

Los Sims 3 y Las Cuatro Estaciones

La perpetua primavera de la que disfrutaban los sims en su ciudad ha llegado a su fin. Se acabó el eterno buen tiempo y la vida monótona, pues el verano, el otoño y el invierno han decidido hacer acto de presencia con todo lo que ello conlleva, sin que la primavera desaparezca del calendario, claro. Como suele pasar en la vida real, nuestros sims verán cómo el tiempo cambia según se suceden las estaciones -cuya longitud podemos ajustar en el menú de opciones o incluso mantener fija la que queramos, igual que se puede hacer con la expansión *Criaturas Sobrenaturales* y los ciclos de la luna- y cada una traerá los síntomas y cambios atmosféricos propios que podremos consultar viendo el parte del tiempo en la televisión o en internet. Es decir, la primavera traerá la sangre caliente y las tan queridas alergias, en verano nuestros sims se cocerán de calor, incluso hasta el punto de sufrir una combustión espontánea si no tenemos cuidado y quedarán empapados bajo una de esas fuertes tormentas de verano. Podrán bañarse en el mar, tomar el sol -con riesgo de quemarse la piel- y celebrar fiestas en la piscina. Pero el verano no dura para siempre, y el otoño llegará con un bajón de las temperaturas y la caída de las hojas. Tus sims sacarán ropa de abrigo y el paraguas, ya que caerán chaparrones casi todos los días y estar mojado no es algo que les guste precisamente ni que venga bien para su salud. En una tregua en el temporal podrán sacar su rastrillo y recoger las hojas que se hayan caído de los árboles que podrán utilizar como nidito de amor. Pero ya se sabe, después del otoño llegará el invierno y la capa de nieve, que tan bonita parecerá al principio como después se convertirá en un incordio. Si les apetece desfogarse siempre pueden organizar una batalla de bolas de nivele, hacer ángeles o construir iglús -con la misma finalidad que los montones de nieve- y coger una buena gripe. Y no podemos olvidarnos de los festivales que cambiarán su temática con cada estación, así, en verano veremos esa americana de los concursos de tragones y en otoño el pasaje del terror -no sé mis sims pero yo me llevé un buen susto cuando mi familia salió convertida en fantasmas-. Además, conseguiremos tickets cada vez que nos pasemos por allí que podremos canjear por objetos como colchonetas o paraguas o, algo que les gusta mucho a los sims, petardos y fuegos artificiales. Pero los cambios de tiempo no es lo único nuevo que trae esta expansión, no tendremos una ciudad nueva, pero sí muebles para decorar nuestra casa y con los que los sims podrán interactuar, rasgos de personalización -como amante del frío y del calor- y recompensas de toda la vida -habitual de los festivales te permite obtener más tickets cada vez que los visites-.

Se nota mucho que esta expansión bebe de *Los Sims 2: Las Cuatro Estaciones*, pero añade muchas más actividades y opciones -sin necesidad de meter sims plantas-. Parece mentira que algo tan simple como los cambios de tiempo puedan dar tanto juego y tantas cosas por hacer -incluso añadir más tipos de fiestas-. Desde luego, ya estaban tardando en darle la oportunidad a mis sims de cogerse un buen resfriado por no abrigarse bien.

PAZ BORIS

AL DETALLE

PLATAFORMA: PC
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Electronics Arts
DESARROLLADOR: The Sims Studio
PRECIO: 39.95€
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1
REQ. MÍNIMOS: XP Vista SP1 o Windows 7. Procesador P4 a 2,0 GHz o equivalente, o P4 a 2,4 GHz o equivalente. 1 GB de RAM en XP o 7, 1,5 GB en Vista y Win 7. Al menos 3,5 GB de espacio en disco duro con 1 GB de espacio adicional. Tarjeta gráfica de 128 MB compatible con Pixel Shader 2.0.

MEJOR QUE

LOS SIMS 3: CS



TAN BUENO COMO



LS 3: SALTO A LA FAMA

LA HUELLA

QUÉ HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LAS ESTACIONES: Parecerá una tontería, pero realmente, ¿qué otra cosa lo va a hacer diferente? Ahora los años se suceden "de verdad", nada de ver cómo la noche y el día se suceden sin más cambios.

Derecha: El otoño no es como lo conocemos en España, es más frío que nuestro invierno, así que si tus sims no tiene mesa de comedor dentro de casa más vale que se abriguen bien para comer en el jardín si no quieren coger un buen resfriado.





VEREDICTO 7/10

ES HORA DE QUE LOS SIMS SE DEN UN CHAPUZÓN EN EL MAR

SHEPARD MÁS UNIVERSAL QUE NUNCA

Mass Effect 3 Edición Especial





AL DETALLE

GÉNERO: El ataque del molusco gigante
PLATAFORMA: Wii U
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Bioware
PRECIO: 69.95€
LANZAMIENTO: Ya la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

DARKSIDERS II





PEOR QUE

MASS EFFECT 3 (XBOX 360)

Entrar en el debate de si es lógico o no sacar la última parte de una trilogía del calibre de *Mass Effect* sería perder tiempo y espacio para el análisis. La decisión está tomada y solo queda esperar que antes o después salga un *Trilogy*, aun en perjuicio de los compradores tempranos del juego para Wii U. Ya conocemos la historia de Shepard, pero te la resumo: el Comandante se pateó la galaxia para detener a Saren sin que nadie creyese en los Segadores y más o menos lo mismo ocurrió con los Recolectores. Aunque consiguió posponer el día del juicio final, los Segadores han llegado y la vida orgánica está en peligro de extinción. No te preocupes por este resumen insulso y poco detallado, *Mass Effect 3* incluye una introducción en forma de cómic interactivo para que te enteres bien de la historia y puedas tomar las decisiones cruciales.

¿Qué nos encontramos en este juego? Para empezar, lo mismo, por supuesto, con la misma lentitud en la carga de texturas pero también, por desgracia, unas cinemáticas poco definidas y caídas de frames. Sin embargo, tenemos algunas algunas ventajas: nuevas armas y armaduras, trajes para personalizar nuestro pelotón, los paquetes multijugador "Rebellion", "Resurgence" y "Earth" y los DLC "From Ashes" y "Extended Cut" -puedes olvidarte de jugar a "Omega" y "Leviathan"-.

Dejando esto a un lado, es importante saber cómo se ha adaptado *Mass Effect 3* al estilo de juego que nos trae Wii U con el Gamepad. Es decir, para qué nos va a servir la pantalla. Os digo ya que no esperéis nada parecido a *ZombiU*, que ha puesto el listón demasiado alto: la integración es simple y su utilidad depende mucho de tu habilidad con el mando. Podrás ver el mapa y moverte por él, una ventaja en zonas no hostiles como la Normandía o la Ciudadela, donde podrás ver el mapa de cada planta, la situación de los personajes y dónde están las tiendas. Los enemigos aparecerán reflejados como puntos rojos y tus aliados como pequeñas flechas, a quienes podrás situar donde quieras deslizando el dedo por la pantalla. También tendrás la posiblidad de configurar slots para los poderes que más utilices sin necesidad de abrir la rueda de poderes y jugar directamente en la pantalla si alguien nos quiere quitar el televisor. Pero Mass Effect 3 también está preparado para que juegues con el mando Pro, por lo que podrías jugar con el GamePad sin hacerle ningún caso a la pantalla.

En resumen: si no lo has jugado en otra plataforma y de verdad te apetece no es una mala compra, sobre todo porque Bioware no ha anunciado nada de *Mass Effect Trilogy* para Wii U. Pero si no... realmente no es necesario.

PAZ BORIS

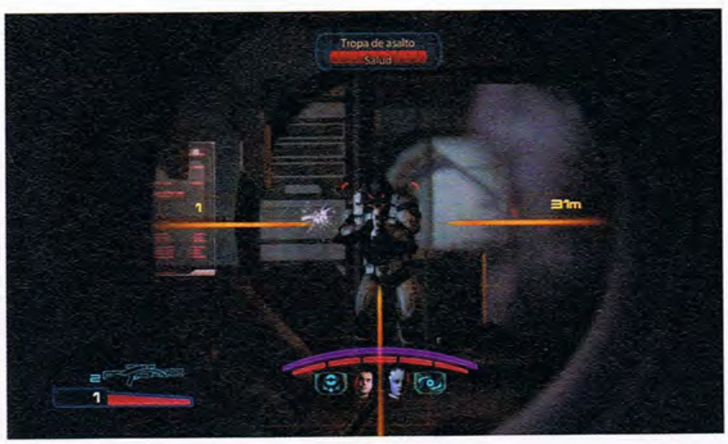
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EXTRAS: Aunque es una pena que no estén incluidos Leviathan y Omega, que esté From Ashes (que te da un nuevo aliado) se agradece, además de todas las armas y armaduras.

MASS EFFECT 3 SE HA ADAPTADO DE FORMA ACEPTABLE, TANTO PARA LOS QUE PREFIEREN EL GAMEPAD COMO PARA LOS DEL MANDO PRO





En esta edición encontrarás muchas novedades para los personajes, no solo armas sino también …as y otros trajes extras para que los personalices.

VEREDICTO 8/10
MUCHA PANTALLA Y POCO USO




[INSERTE JUEGO DE PALABRAS CON GOLLUM/EL ANILLO]

Guardianes De La Tierra Media

A mi no me gusta *El Señor de los Anillos.* Voy a ahorrarme mis motivos, que gracias a Dios esto no es una revista de cine; pero lo dejo claro para que se sepa que este análisis está hecho por alguien que no se emociona viendo a Gollum, Legolas, Gandalf y Bilbo Bolsón, entre otros, dándose palos. Y tampoco soy un muy fan de los MOBA, porque he visto los estragos que provoca el *League Of Legends* entre quienes antes consideraba mis amigos. Así que no puedo pararme a llorar porque esto no se juega con ratón y el teclado sino con mando, y ni tan mal, que es muy sencillo.

En primer lugar, hay que entender que el juego tiene un componente *On-line* imprescindible. Más allá del muy necesario tutorial, el resto recae en los combates en red, profundos pero no tan rematadamente milimétricos como pueden llegar a ser en *DOTA 2*, por ejemplo. Si bien en PC sería toda una lacra, esto es un punto a favor en consola: no se puede controlar ni medir con tanta facilidad, pues el apuntado recae en una retícula que se maneja con el stick derecho. Pero si digo que es algo bueno es porque saca al género de la pulsación por minuto y los ratones con pesas y mete algo de azar en la ecuación. Sí, es un juego donde no todo sale como se planea, porque no es fácil planear un ataque del todo bien, pero esto le da algo de encanto añadido.

Otra cosa es que esta falta de precisión muchas veces venga dada por el batiburrillo que se forma y por no saber a qué se está golpeando. Gran parte de la culpa de esto la tiene la excesiva cantidad de efectos, colores y de símbolos de estado que hay por centímetro cuadrado cuando plantan batalla los cinco (o tres) personajes de cada escenario. Ya sean los buenos o los malos, dentro de la cosmogonía del Silmarillion, una vez se juntan a destruir las torres de turno es importante saber cuándo atacar y cuándo retirarse, pues la muerte se penaliza con grandes tiempos de espera. Del mismo modo, el riesgo de derrotar a un rival o a uno de los monstruos escondidos que habitan los escenarios garantiza subir de nivel de golpe y poder mejorar cada una de las cuatro habilidades del personaje, cada una asignada a un botón frontal. Las habilidades dependerán, claro, del tipo de personaje. A grandes rasgos, hay personajes que generan gran daño, otros que apoyan al equipo y otros que debilitan al enemigo, y combinarlos con ingenio en un mismo equipo será esencial para vencer y conseguir pociones para usar en combate o habilidades más potentes y de lenta recarga, así como los cinturones equipables fuera de combate y que modifican estadísticas con diferentes gemas según se va ganando combates. Esta parte, a la vez que hace el juego más profundo, lo desequilibra y bonifica al que más horas juega. En ningún caso esto anula la sensación general de que *Guardianes* es un MOBA sencillito, bien llevado a consola y perfecto para hacerse al género.

BRUNO LOUVIERS

AL DETALLE

GÉNERO: LOL MOBA DOTA WTF
PLATAFORMAS: PlayStation 3, Xbox 360
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Warner Bros.
DESARROLLADOR: Monolith
PRECIO: 14,99 € (PSN, XBL)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-10

MEJOR QUE

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II




PEOR QUE

LEAGUE OF LEGENDS

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

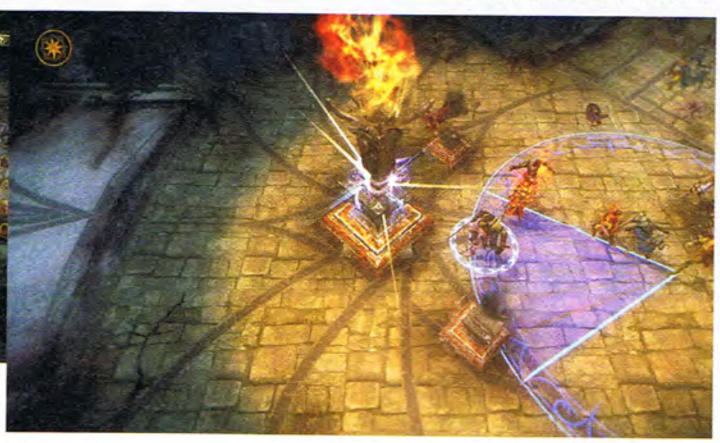
EL CONTROL: Cualquier gordopecero viciado del *League Of Legends* echará de menos más botones, pero hay que decir que la adaptación del género al control de mando es accesible y puede ser hasta completa.

VEREDICTO 7/10

MOBA SENCILLO ORIENTADO AL FAN-SERVICE



Arriba: Por si no queda claro, todo va sobre vencer al equipo contrario con magias y espadazos y destruir sus torres de defensa.



PORQUE LOS TRÍOS CON MAGIA, PLATAFORMAS Y MUNDOS DE FANTASÍA SIEMPRE SON MEJORES

Trine 2: Director's Cut

Hay que insistir siempre en que los buenos gráficos están siempre al servicio de la buena mecánica. El arte del buen videojuego reside en la fusión de ambos y si uno falla, de poco sirve el otro. *Trine 2* tiene unas mecánicas que, sin ser malas del todo, nunca podrían hacer justicia al maravilloso apartado visual y al colorista mundo de cuento de hadas que no para de moverse ante la atenta mirada de tres personajes, que en esta secuela han dejado de ser uno y trino para ser un trío en toda regla, con los líos y problemas que eso supone en todas sus posibles connotaciones...

Como tres personajes separados, dan lugar a un modo multijugador bastante completito, donde se juega la campaña con los tres a la vez en lugar de alternando ente ellos. De nuevo, los protagonistas son el mago que levita objetos y crea cajas, la pícara que dispara flechas y usa un gancho para columpiarse entre plataformas y el guerrero que pega más fuerte que nadie, rompe paredes y tiene un escudo para protegerse. Son personajes muy elementales, pero sus habilidades se ven mejoradas poco a poco según se gana nivel al recolectar los orbes azules que hay repartidos por las diferentes alturas y escondrijos de los escenarios. En esto, sumado a los puzles y los momentos de acción contra enemigos y jefes, se resume básicamente el juego. La verdad es que pierde parte de la gracia si no se juega con más gente, porque se sustituye esa acción inconsciente y rápida que hacemos al jugar solos por algo de caos gracias al compañero que no entiende el puzle o que está a otros menesteres con la pícara.

Sobre esta edición para Wii U, merece la pena comentar que el control sí se ha adaptado bien a la pantalla. Donde en PC es un cursor y en Xbox 360 y PlayStation 3 un incómodo stick, en Wii U se puede emplear con bastante tino la pantalla para prácticamente cualquier acción salvo el salto y el movimiento. Apuntar con el arco y hacer levitar objetos resulta perfecto, y plantea la cuestión de por qué no hay versión para iPad también. Quizás encontremos pegas en el manejo del guerrero, pero para la espada está también el gatillo derecho.

El mayor pero de *Trine 2* sigue siendo lo poco épico que resulta, lo plano que es de principio a fin y que el encanto de sus puzles no sobreviva a las muchas horas de repetición con diferentes, aunque bellísimas, texturas. Está claro que Frozenbyte domina el HDR y las luces dinámicas, pero deberían aprender a hacer nuevos puzles, sobre todo si estamos hablando de una secuela. Hay que reconocer que han sabido mejorar muchos de los fallos, pero la pérdida de uno de los personajes sigue siendo frustrante, sobre todo si es el guerrero y nos toca pelear con el mago, que es un inútil.

Por los 18 eurazos que cuesta, *Trine 2* hace bien en exhibir estos geniales gráficos -no tan buenos como PC- e incluir la expansión que sacaron del juego, pero siguen siendo motivo insuficiente para comprarlo si se tiene en otra plataforma. Para estrenar Wii U con algo bonito es una buena elección.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 7/10
ACIERTA EN LOS MISMOS ELEMENTOS QUE EL PRIMERO



AL DETALLE
- GÉNERO: Aventura trina
- PLATAFORMA: Wii U
- ORIGEN: Finlandia
- COMPAÑÍA: Atlus
- DESARROLLADOR: Frozenbyte
- PRECIO: 17,99 €
- LANZAMIENTO: Ya a la venta
- JUGADORES: 1-3



Arriba: El manejo de los personajes apenas ha cambiado desde Trine, y tampoco pasa nada, porque éste sigue siendo muy fluido, muy distinto entre cada uno de ellos y está perfectamente adaptado, en este caso, al control táctil de la pantalla y al de los botones.







Arriba: El multijugador posiblemente solventa la repetición de la mecánica de juego, ya que con otro jugador todo son piques, risas y poner trampas más que ayudar.

MEJOR QUE

TRINE





PEOR QUE

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

LAS FALLAS DE LA SOCIEDAD OCCIDENTAL

Little Inferno



Abajo: Las cartas que nos llegan junto con algunos paquetes son todo lo que sabemos de la realidad de paredes hacia afuera. Es una de las claves del juego que va poco a poco ganando importancia

AL DETALLE

GÉNERO: Puzle on fire
PLATAFORMAS: PC, Wii U
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Tomorrow Corporation
DESARROLLADOR: Tomorrow Corporation
PRECIO: 9,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

PULLBLOX



RECUERDA A



PORTAL

A lo tonto, a lo tonto, me he jugado todo *Little Inferno* sin encender el televisor, todo desde el mando de Wii U. ¿Y qué importa eso? Primero, parece que la idea de la consola funciona. Segundo, tiene más sentido jugar a *Little Inferno* tocando la pantalla que con wiimotes o ratón y teclado en PC. Y es que estamos ante un juego que coge una mecánica tan elemental como tocar una cosa para quemarla y construye a su alrededor un relato impresionante.

El juego pone en situación muy rápido: "aquí tienes un catálogo para pedir cosas. Quémalas en cuanto te lleguen. Cuando se te acaben, compra más". Y al principio lo haces porque te lo dicen. Quemas todo un set de objetos con nombres tan variopintos como 'Tarjeta de Crédito de otro' o 'Retrato familiar de otro'. Los quemas y te da más dinero todavía de lo que habías invertido en comprarlo, con lo que compras más cosas. Pero claro, esa apostilla de 'de otro' es intrigante, por lo que quemas las dos cosas a la vez y, bam: tiene como resultado un combo que te da más dinero aún y tickets para comprar cosas sin esperar. Pero tras quemar los veinte productos iniciales y desbloquear otra página del catálogo, te das cuenta de que aquí hay algo más, porque el juego no puede ser tan tonto y tan malo, no puede tratarse de quemar varias cosas a la vez, sin más, como un vulgar juego de Facebook.

Little Inferno va hilando un crítica demoledora mediante mil detalles, y las víctimas no solo son los absurdos juegos sociales de Internet. El ingenio con el que se deja caer cada puya es la clave para atinar con los objetos necesarios para hacer cada combo. Algunas veces es sutil y otras evidente, como con el combo 'Guerra Fría' que se compone de una bomba nuclear, unas matrioskas y un títere del Tío Sam. Y uno tras otro, sin casi darnos cuenta por la adictiva y tonta mecánica, deja caer una brutal crítica hacia la cultura occidental: una caverna de Platón en la que en lugar de sombras tenemos una fogata donde quemar objetos con el único fin de seguir comprando otros tantos. Y la historia refuerza esta idea de la caverna, ya que el protagonista solo sabe del mundo exterior a través de tres correspondencias, cada una de las cuales es más extraña si cabe, y que no dejan nada en claro, salvo que el exterior es peligroso y hay que quedarse en casa.

Con cada nueva página de catálogo que quemamos, con cada nueva combinación de juguetes estrafalarios y con cada nueva dosis de información que se recibe, el juego consigue un relato pocas veces visto en el medio y solo comparable a obras cumbre como *Portal*, con quien comparte ese tratamiento del espacio y las revelaciones sobre lo que hay fuera de la jaula física e informativa que nos retiene. Decir que un juego sugiere reflexiones similares a *Portal* es motivo suficiente para jugarlo ipsofacto. Pero la estética y la ambientación, su mordaz mofa de los juegos casuales y la ingente necesidad de conocer qué es lo que ocurre de verdad redondean este cruel chiste sobre la vida en la sociedad occidental. Ahí es nada.

BRUNO LOUVIERS



Derecha: Las descripciones del catálogo son todo lo que tenemos a la hora de adivinar los combos. Son más que suficiente, aunque hace falta una dosis de mala uva a para algunos.





VEREDICTO 9/10
UNA EXPERIENCIA ÚNICA Y MARAVILLOSA

OSMOSIS JONES + ASTEROIDS

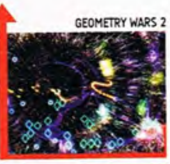
Nano Assault Neo

AL DETALLE

GÉNERO: Asteroids
PLATAFORMAS: PC, Wii U
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Majesco
DESARROLLADOR: Shin'en
PRECIO: 9,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2

PEOR QUE

GEOMETRY WARS 2





SUPER STARDUST HD

CLAVADO A

"¿Que el mando de Wii U tiene una pantalla y dos sticks? Hagamos un juego para dos sticks". Esa parece la lógica de la gente de Shin'en, que prefiere centrarse en algo ya viejo antes que usar una innovación evidente. Quizá es por seguir la tradición del juego de naves de doble stick de lanzamiento: PS3 tuvo *Super Stardust HD*, al igual que Vita; y 360 tuvo *Geometry Wars* ; y puesto que Wii no tenía dos sticks analógicos, ha tenido que ser Wii U quien se estrenara, aunque lo haya hecho con un remake de 3DS.

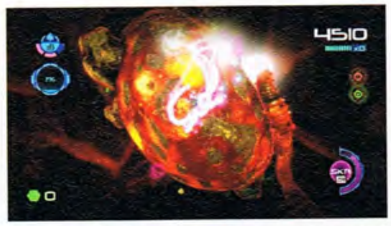
Por absurdo que parezca, el juego se ambienta en el cuerpo humano, en células infectadas de virus que deben ser abatidos con una medicina en forma de disparos y naves espaciales con cohetes teledirigidos y todas esas cosas que tienen, vaya, los juegos de naves interestelares. Y todo luce brillante y espectacular, sobre todo si tenemos en cuenta que el juego pesa 40 megas y que...bueno, estamos en el interior de un cuerpo humano. Pero quitando la asombrosa capacidad del estudio para comprimir contenido y distribuirlo en dos pantallas -la segunda, en realidad, solo muestra un mapa-, el juego no es más que un shooter normalito. El control es sobresaliente y la respuesta de la nave se ajusta a todos los movimientos necesarios, si bien estos son más limitados que en otros juegos del género. Se mueve con el stick izquierdo y dispara en 360 grados con el stick derecho a un montón de virus, que a su vez también disparan, tienen mayor o menor resistencia y sueltan diferentes bonificadores. Estos pueden ser disparos más potentes, pero con usos limitados, o satélites de apoyo que disparan en varias direcciones y que son la única razón para usar la pantalla táctil. Al tocarla, se despliega un menú que deja configurar la dirección de disparo, permitiendo crear patrones a gusto. Pero es mejor no depender de ellos ni del resto de los accesorios que se puedan obtener en la tienda al acabar cada nivel. Y es que en el primer nivel de los cuatro que integran cada mundo siempre se empieza desde cero. Esto no importa en el primero, pero en el cuarto, con la dificultad elevada a niveles absurdos, es mejor saber manejarse bien con la nave a secas.

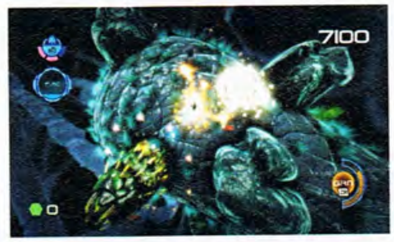
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

JUEGO DE LANZAMIENTO: Como juego de lanzamiento, ofrece una experiencia de juego óptima y una duración suficiente hasta comprar otro juego, aunque no sé si esto es algo bueno, la verdad...

Lo mejor para ganar algo de manejo con el juego es el modo arcade, donde solo tenemos una vida para superar todo un nivel. Pero esto queda en nada porque, por desgracia, es el único modo extra junto con el de dos jugadores, donde uno maneja una nave con el GamePad y el otro juega con otra nave mirando a la tele usando un mando Pro o con WiiMote y Nunchuck.





Está claro que Shin'en no se rompió el coco con el juego y fue sobre seguro, pero además de unos cuantos niveles más, que dieciséis repartidos en cuatro mundos son muy pocos, podrían haberse inventado un modo PvP, un multijugador *On-line* o algo que alargara la vida del juego, porque a nadie le entusiasma ya sacar más puntuación y estar en una leaderboard. Al menos, la absurda pero desafiante dificultad y el apartado gráfico sublime suplen el resto. Un juego para matar el mono del lanzamiento.

BRUNO LOUVIERS

LA RESPUESTA LA NAVE SE AJUSTA A TODOS LOS MOVIMIENTOS, SI BIEN SON MÁS LIMITADOS QUE EN OTROS JUEGOS DEL MISMO GÉNERO

VEREDICTO 7/10
LA MINERÍA MOLECULAR NO DA PARA MÁS





Abajo: Las armas más potentes tienen usos muy limitados, por lo que es mejor reservarlas para situaciones extremas, como emboscadas o jefes finales.

CONSOLAS QUE PARECEN VOLANTES

Hydroventure: Spin Cycle

Pues este juego no tiene 3D pese a ser de 3DS, pero tiene una excusa: el uso intensivo del giroscopio. No necesita botones para mover la gota de agua que se convierte en charquito y que protagoniza esta aventura ambientada en un libro de aventuras con pasajes ambientados en tropecientos ambientes. Sí, agua recorriendo un libro, y no pasa nada. Aunque, en lugar de maltratar la vista con el efecto de profundidad, el juego no tiene compasión de las muñecas del jugador ni de la consola, que hay que mover de izquierda a derecha, incluso rotar en los niveles marcados con esta posibilidad, para ir del punto A al punto B mientras se recogen puntos, piezas de puzle que sirven para desbloquear niveles secretos y se intenta conseguir la puntuación máxima en el menor tiempo. Efectivamente, este juego podría haber sido una aplicación de iPad y nadie habría notado la diferencia.

Afortunadamente, este *remake* del original de WiiWare, del cual saca varios niveles, tiene bastante más profundidad de lo que cabría esperar y niveles construidos con bastante acierto. Por desgracia, mezclar un control tan elemental con movimientos repentinos y la exigencia de precisión en niveles más avanzados no es tan buena idea. Eso no quita que la cantidad de objetivos a cumplir por escenario sea alta y que conseguir cinco estrellas sea un reto aceptable, porque habrá que encontrar todas las gotas de agua, conseguir piezas de puzle, evitar daños, resolver todos los puzles, descubrir todas las zonas ocultas y hacerlo en un espacio de tiempo bastante corto.

En definitiva, una mecánica sólida con un control mejorable, como lo son el apartado gráfico o la insulsa historia. Pero nada de esto quita que sea uno de los juego de puzles más convincentes de toda la eShop.

BRUNO LOUVIERS

AL DETALLE

GÉNERO: La gotita valiente
FORMATO: 3DS
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Curve Studios
PRECIO: 9,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

PUDDLE



RECUERDA A



MERCURY MELTDOWN

VEREDICTO 8/10
BE WATER, MY FRIEND

Abajo: El juego es muy normalito en gráficos y sonido, pero retrata con bastante tino entornos de todo tipo, que están llenos de interruptores, poleas y toda clase de aparatos que transforman los escenarios y que van permitiendo el avance del líquido.



ROL Y REALIDAD AUMENTADA

The Denpa Men: They Came by Wave

AL DETALLE

GÉNERO: Personajes raros
FORMATO: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Genius Sonority
PRECIO: 7,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Aunque la primera aproximación a *Denpa Men* suele ser "¿pero qué puñetas es esto?", la segunda, por fortuna, es algo mejor. Tras el éxito de la fórmula del Rescate Mii que venía en el sistema operativo de 3DS, no es de extrañar que Nintendo quisiera expandir el RPG protagonizado por Miis, con la inclusión ahora de la realidad aumentada como 'killing feature' y algo de toque *Pokémon*.



Después de encontrar el primer hombre Denpa y empezar a ver el mundo como uno de ellos, divisando bichos por todas partes con la cámara de la consola, la mecánica se revela bastante sencilla, pero genial: búscalos por todas partes, captura más hombrecillos bizarros con la cámara y ponlos a dar de palos por turnos a monstruos en unas cuevas a lo *Final Fantasy* de la NES. Sí, esto suena mucho como *Pokémon*, y que haya una división por elementos (fuego, luz, viento, etc.), un combate repetitivo pero ligero, un musicote pegadizo y una clara división entre atributos y habilidades ahonda aún más en esa idea. Sin embargo, el desarrollo es mucho más propio de un dungeon crawler, con enemigos visibles y con un desarrollo centrado solo en la exploración de cuevas, por lo que no hay siquiera un mundo abierto. A veces se echa en falta, pero el juego intenta suplirlo con una buena cantidad de mazmorras desbloqueables. En todo caso, lo que pasa dentro de ellas se queda en ellas, porque si un Denpa muere en la cueva, despídete de él: no hay forma de resucitarlo. Esta muerte permanente es una característica bastante dura, sobre todo si tenemos en cuenta el resto de influencias, y hace al juego bastante más interesante y exigente.

The Denpa Men pierde fuelle a mitad de su desarrollo, pero aun así es un buen ejemplo de cómo dar frescura a algo mil veces visto: solo hace falta emplear bien las características propias de la plataforma, en este caso, la realidad aumentada de 3DS.

BRUNO LOUVIERS

MEJOR QUE

PLAZA MII



PEOR QUE



POKÉMON EDICIÓN BLANCA/NEGRA 2

VEREDICTO 7/10
RARO, RARO, RARO, RARO

PAJARITOS POR AQUÍ

Chasing Aurora

AL DETALLE

GÉNERO: Libre como el viento
FORMATO: Wii U [eShop]
ORIGEN: Austria
COMPAÑÍA: Broken Rules
DESARROLLADOR: Broken Rules
PRECIO: 19.99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

PEOR QUE

LUIGI'S GHOST MANSION



SE PARECE A



MARIO CHASE

Como único título exclusivo de la eShop de Wii U, *Chasing Aurora* es un ejemplo de cómo usar la consola en compañía, porque solo merece la pena así. Jugarlo solo es perder el tiempo, pero con un par de jugadores gana algo de sentido, que tampoco demasiado. Los creadores de *And Yet It Moves* no han ido más allá de la agradable sensación de estar navegando por los aires con un pájaro en entornos bellos y minimalistas.

Esa sensación de vuelo de rapaz está conseguida gracias a la ligereza de los animales hechos de papel, que manejamos con solo dos botones, pero que son ligeramente complicados de dominar. Su aleteo es una forma básica y lenta de moverse que se interrumpe con los veloces picados que se ejecutan con el gatillo derecho para ganar velocidad y remontar el vuelo. Esta delicadeza y la concentración necesaria para controlar las aves se ve completamente malgastada por los modos de juego. Si nos da por jugarlo a solas, únicamente podemos hacer carreras contra el reloj y en circuitos repetitivos que aburren rápido. Sin embargo, esto es un modo secundario, porque la esencia está en jugar con hasta cinco jugadores a los tres modos de juego multijugador, que no dejan de ser diferentes variantes de un pilla-pilla aéreo donde el jugador con el mando Wii U y los que se mueven con Wiimotes huyen o cazan según les toque. La única forma de ganar es dominando los giros y recovecos de cada escenario.

¿Y ya está? Sí, esto es todo lo que hay. Numerosas pantallas y tres modos multijugador con prácticamente la misma finalidad. Que el manejo del juego sea idóneo y se vea bonito no sirve de mucho.

BRUNO LOUVIERS



Arriba: El apartado gráfico es hipnótico. Su minimalismo, la paleta de color de cada ambiente y la música pausada consiguen que una experiencia de juego excesivamente simple sea tremendamente relajante.

VEREDICTO 6/10
NO LO COMPRES PARA JUGAR SOLO

LÍQUIDOS Y EFECTOS EN CADENA

Puddle

AL DETALLE

GÉNERO: Puzle líquido
FORMATO: Wii U [eShop]
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: Neko Entertainment
PRECIO: 9,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

IGUAL QUE

MERCURY MELTDOWN



PEOR QUE



HYDROVENTURE: SPYN CYCLE

***Puddle* es un juego que se entiende desde el primer segundo.** Sencillamente: eres agua, muévete. Y como todo el mundo sabe cómo funcionan los fluidos, el juego te pide que avances por los diferentes niveles, que bien pueden ser un jardín, un laboratorio o el interior del cuerpo humano, y superar los pequeños puzles en cadena centrados en el líquido propio de cada mundo.

Esta extrema sencillez es un arma de doble filo. Permite, por un lado un diseño de laberintos y niveles muy reconfortante, donde las numerosas plataformas y minipuzles para seguir avanzando están llenos de ingenio y de gran cantidad de detalles que hacen que nos despistemos por un momento del líquido que tenemos que vigilar. Además, conseguir que no se vierta ni una sola gota del líquido para conseguir la máxima puntuación es un reto, si bien depende más de la repetición de una misma pantalla y de acostumbrarse al esquema de control, que por defecto recaen el el movimiento del giroscopio. Pero por otro, limita tantísimo las opciones que el juego se vuelve aburrido y solo se puede disfrutar en partidas cortas, como si se tratara de un juego de iPad, sobre todo si tenemos en cuenta que se puede superar en una tarde si se juega con algo de presteza.

Esta odiosa comparación es a la vez la más justa: *Puddle* es el típico juego que saldría en una plataforma móvil, pero que está en la eShop a un precio bastante por encima de los ochenta céntimos. Esto nunca podría condicionar la calidad del juego, pero cuando la mecánica es tan simplista y aburre si se juega durante más de treinta minutos, uno se pregunta si no se equivocaron de plataforma. Hay otros juegos descargables mejores con los que aprovechar la consola, porque esto no es una simple tablet, para bien y para mal.

BRUNO LOUVIERS



Arriba: La variedad de escenarios y la construcción laberíntica de los recorridos es parte del encanto del juego. Además, están todos conectados de forma bastante ingeniosa e impredecible.

VEREDICTO 6/10
FLUIDOS POR TODAS PARTES



"Los gráficos eran completamente únicos y su tecnología permitía mostrar criaturas de forma casi ilimitada sin ralentizaciones"

BRIAN FARGO, INXILE ENTERTAINMENT



POR QUÉ ❤...

Sacrifice

BRIAN FARGO
CEO, INXILE ENTERTAINMENT

“Mi juego favorito de todos los tiempos es Sacrifice de Shiny/Interplay. No lo escojo porque lo publicáramos nosotros sino porque es un juego al que jugué mucho, con el que me divertí mucho y porque me volvía un hermitaño jugándolo. Los gráficos eran completamente únicos y su tecnología permitía mostrar criaturas de forma casi ilimitada sin ralentizaciones. La estrategia y la sutileza eran esenciales, y pese a emplear cientos, si no miles, de horas, nunca me aburría y siempre aprendía algo. Que Tony Jay, una de mis voces favoritas, estuviera en él también ayudaba.”

CASTELLA VIRES PER SAECULA FUERE REBELLES

Maldita Castilla

Abajo: "El ver mucho y leer mucho aviva los ingenios de los hombres". Cervantes teoriza y Locomalito inventa, como cuando atenúa o aumenta el nivel de brillo de según qué elemento gráfico para centrar la acción, y por consiguiente, al jugador.

Maldita Castilla brilla con gráficos agudos como recortados en cristal, emoción acústica chisporroteante y mecánicas de juego de eficacia probada. Además y por fortuna, no intenta epatar con cinemáticas peliculeras o bostezante fotorrealismo de chichinabo malamente esculpido en piedra poligonal. *Maldita Castilla* es justamente lo que un videojuego debe ser: gameplay palpitante bombeado directamente a vena.

Imaginemos por un momento que Locomalito, instado por su pasado como jugador de recreativas, hubiera urdido una engañosa triquiñuela ahogada en sudor nostálgico y asfixiada con humo de salón recreativo ochentero, consistente en confundir al jugador aquejado de retro-morriña mediante un aturdidor cóctel que conjunte hermosos sprites pixelados y crepitante música sintética. Imaginemos que Locomalito solo se hubiera centrado en el cascarón y hubiera obviado el armazón; que, descuidando los elementos que fundamentalmente hacen que un videojuego deba ser considerado como tal, Locomalito hubiera lanzado al vacío virtual de la tentadora descarga gratuita un programa carente de mecánica equidistada y pulida, un mapeado sin astutas filigranas, una martingala técnica que luzca hermosa pero no exude jugabilidad. Cuántas veces habrá caído en nuestras manos un brillante caramelito jugable de bello envoltorio y huero en capacidad de entretenimiento... Pues bien, dejen de imaginar: no están dando ni una.

Maldita Castilla disfruta haciendo disfrutar, dejando que la propia habilidad del usuario defina su avance. El título rezuma sensación de control, y esto es así porque Locomalito y su equipo ponen el alma del programa en las manos del jugador. Aquí la estética es la excusa, y la mecánica la razón: en *Maldita Castilla* disfrutaremos con un brutal acelerón dinámico constante manifestado en un mundo de hechos y palabras. "La pluma es la lengua de la mente", reza El Quijote, y *Maldita Castilla* es pura idea sólida, el Amadís de Gaula reformulado como videojuego, un verbo de unos y ceros hecho carne en nuestras pantallas; quienes devoramos esos adictivos libros de caballería forjados en madera y chapa que fueron aquellas enganchantes recreativas antaño tan disfrutadas, nos volvimos completamente locos de alegría con su gameplay rotundo y descarnado, y ahora nos chiflamos por las mismas razones con *Maldita Castilla*. El mérito es de Locomalito, que tirando de influencias adecuadas y enardecedores gustos particulares ha hecho exactamente el juego que quería hacer. Aquí nadie pretende tangar a nadie: no estamos ante un simple émulo estético de *Ghosts'n Goblins* sin seso lúdico y nula capacidad de comunicación con el jugador... Les dije que no imaginaran nada, la realidad en este caso es mucho más sabrosa.

La vía de felicidad que recorreremos en *Maldita Castilla* es absolutamente espectacular: empecemos leyendo atentamente las instrucciones, hay pistas ganadoras ahí.

AL DETALLE

GÉNERO: Las mocedades del retro
PLATAFORMA: PC
PAÍS: España.
DESARROLLADOR: Locomalito
PRECIO: Gratis
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1

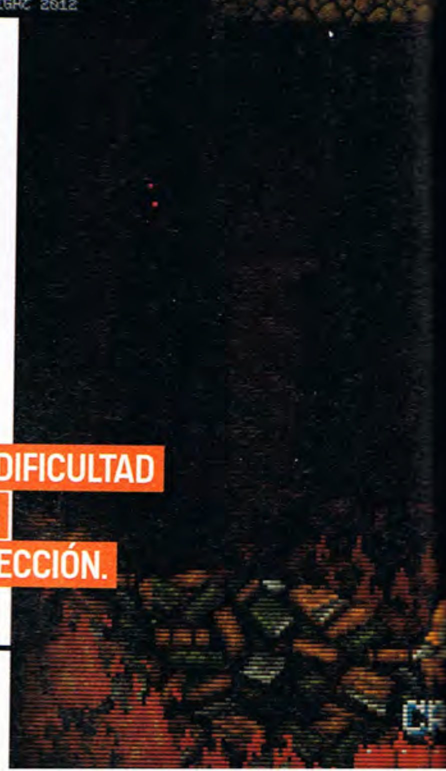


Arriba: "Aún entre los demonios, hay unos peores que otros" dijo una vez cierto afamado manco de Lepanto. ¡Correcto! Si piensan que el juego arranca fuerte y con enemigos jorobadillos de abatir, verán cuando lleguen a los niveles finales.

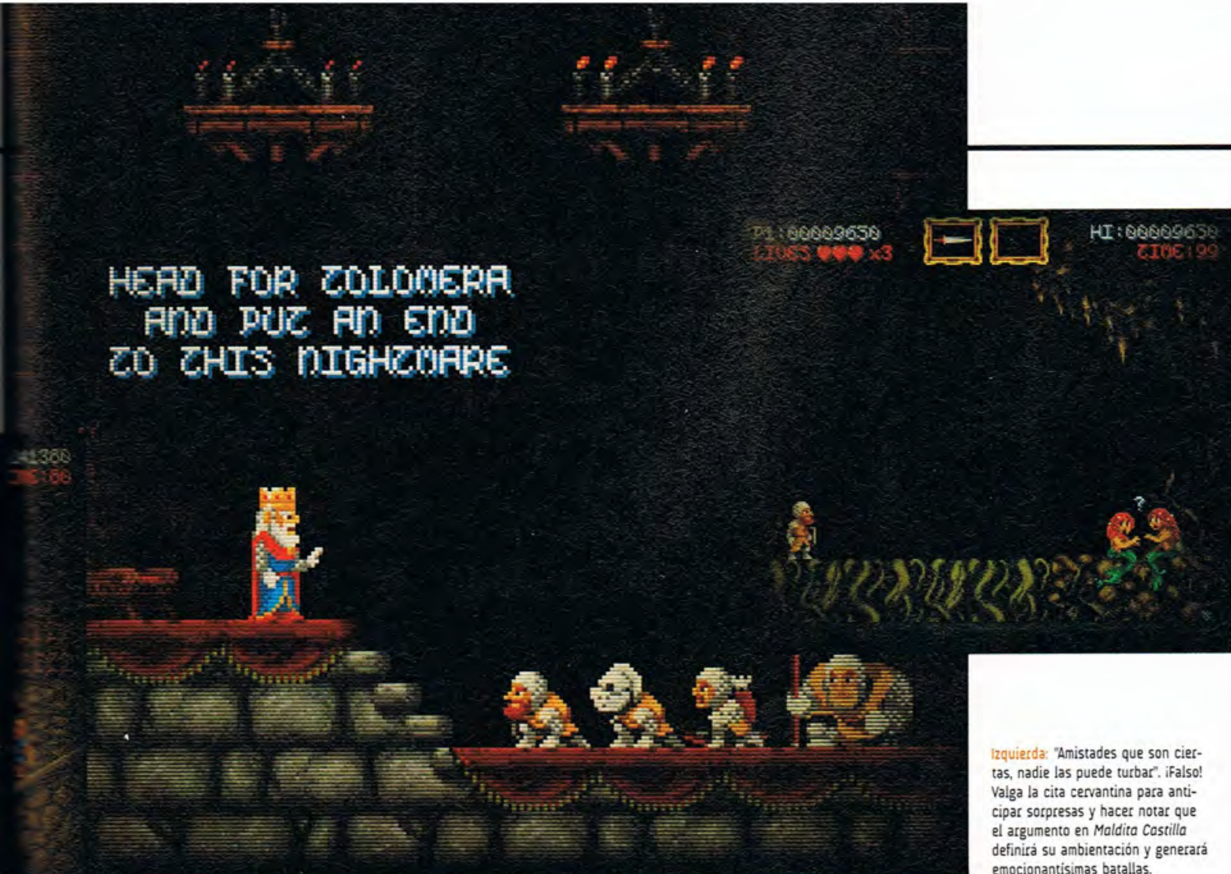


Arriba: "Se dará tiempo al tiempo, que suele dar dulce salida a muchas amargas dificultades". Veinte meses le ha costado a Locomalito y su equipo crear *Maldita Castilla*.

Derecha: "¡Válgate el diablo por don Quijote de la Mancha! [...] Tú eres loco, y si lo fueras a solas y dentro de las puertas de tu locura, fuera menos mal". Un enemigo final fácilmente reconocible, a fe mía...



MALDITA CASTILLA LUCE UN NIVEL DE DIFICULTAD ESTIMULANTE, NECESARIO Y AVIVADOR. UN TOQUE FINAL GENERADOR DE PERFECCIÓN.





Izquierda: "Amistades que son ciertas, nadie las puede turbar". ¡Falso! Valga la cita cervantina para anticipar sorpresas y hacer notar que el argumento en *Maldita Castilla* definirá su ambientación y generará emocionantísimas batallas.

FAQ

¿ES MUY DIFÍCIL?
No. O sí. Bueno, depende de cada uno. Ya saben, rollo título clásico: no hay ninguna situación en el juego que no pueda superarse con un poco de insistencia y un mucho de habilidad.

¿EN SERIO ES GRATIS?
Totalmente, por ventura; los autores de *Maldita Castilla* disfrutan creando y compartiendo con todo el mundo los programas que a ellos les gustaría jugar.

¿Y DÓNDE LO CONSIGO?
www.locomalito.com

AUR, AUR... DESPERTA, YM2203

"La música compone los ánimos descompuestos y alivia los trabajos que nacen del espíritu" dijo en un arrebato de sabiduría ilimitada Miguel de Cervantes. La partitura de *Maldita Castilla* escrita por Gryzor87 mimetizando el sonido del chip Yamaha YM2203, rompe la barrera del tiempo, contextualiza, desafía la convención y templa el ánimo, con el imprescindible valor añadido de conseguir reflejar la temperatura emocional que en cada momento muestra el juego. Un ejemplo: los fantásticos interludios musicales, encabezados por ese adorable "Plague Dance" transmutado en vertiginoso nivel de bonus. Impresiona porque sin que nos fijemos en ello, salta a la vista. Perdón, al oído.



Utilicemos las armas que encontremos por el camino (unas más adecuadas para ciertas situaciones, otras no tanto; hay entre ellas distinciones de cadencia, alcance o potencia. Dios, qué maravillosamente clásico todo) y enfrentemos un universo colosal de santos y demonios basado en planicies castellanas literarias y ficticias, realistas e imaginativas, pletóricas de continuidad narrativa: verán qué subidón anímico experimentarán cuando lleguen al bosque maldito y encuentren destrozada la carreta en la que recorrimos el camino de las harpías con nuestros compañeros Mendoza y Don Diego... Y, bravo por lo que sucederá inmediatamente después; tanto lo visible como lo invisible está cuidado hasta el detalle más nimio, refulgente en una variedad situacional apabullante. Además: en un videojuego es ante todo lo mecánico lo que realmente importa, ¿no? Pues de dinámicas funcionales exitosas anda sobrado *Maldita Castilla*: lo más impactante vendrá cuando muramos, una y otra vez. Y entonces no tendremos ganas de estampar el mando, todo lo contrario; retomaremos situación y la superaremos. Nos matarán de nuevo, más adelante. Una vez más. Y otra. Entonces nos inflamaremos de un cabreo sano, sin frustración, no se incendiará malsanamente nuestra alma de jugador y no podremos parar de intentarlo. Será, simplemente, intensa adicción positiva, enganche sin negatividad. Porque como ya apuntamos arriba, en *Maldita Castilla* nos sabremos en posesión plena de nuestro destino: si perdemos, será por culpa nuestra y solo nuestra. No por fallos de programación, ausencia de testeo, enemigos que aparezcan injustamente de improviso o porque el control sea un descontrol.

La experiencia *Maldita Castilla* atrapa, te sumerge hasta las calzas en un mar de gameplay que se encabrita como un oleaje dominable; precisión, rapidez de reflejos, llevar al límite la capacidad de reacción serán las llaves que nos abrirán de par en par las puertas del éxito. Probar y errar, claro, memorizar patrones de ataque y ofensa. Y entonces, terminaremos pero no completaremos nuestra aventura. Porque sabremos en ese momento que en *Maldita Castilla* hay gamusinos, esferas mágicas, notas de Jean Raymond (el protagonista de *l'Abbaye des Morts*, otro glorioso programa gratuito creado por Locomalito), que es mejor no utilizar las continuaciones, que... Ssshhh. Mejor concluyan ustedes por sí mismos su periplo por este juego bendito: finalizar en su totalidad *Maldita Castilla* es como terminar el trabajo y tumbarse placidamente en la hierba a notar cómo un reluciente sol pixelado nos calienta la cara.

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

MECÁNICAS CON FUNDAMENTO: Más allá de homenajes indisimulados y parecidos razonables, *Maldita Castilla* cabalga por sí solo a galope tendido con entidad estética y dinámicas de juego propias.

ADONÍAS

VEREDICTO 8/10
POLVO, SUDOR Y RETRO, DON RAMIRO CABALGA



"CREO QUE LA MAYORÍA DE CHAVALES QUE HAN CRECIDO CON LOS PRIMEROS VIDEOJUEGOS HAN PENSADO ALGUNA VEZ EN HACER EL SUYO PROPIO. YO CRECÍ ASÍ, PINTORREABA LOS LIBROS DEL COLE CON DIBUJOS DE BÁRBAROS, NAVES ESPACIALES, EXPLOSIONES Y MUNDOS LLENOS DE PLATAFORMAS".



En estos términos se expresa Juan Antonio Becerra alias Locomalito, autor de *Maldita Castilla*, cuando le preguntamos por las razones que le llevaron a crear sus propios videojuegos. ¿Cuántos usuarios habremos alimentado durante años esa misma inquietud, para finalmente permitir que agonizen hasta morir nuestras intenciones artísticas? Afortunadamente, Locomalito no es como la mayoría. Sus proyectos lúdicos siempre rondaron como nubes luminosas por su cabeza y, cuando encontró la forma de corporeizar esas vaporosas invenciones, no dudó: "al crecer, no me entró en la cabeza que eso fuese una idea tonta, y nunca llegué a desestimarla. Desde pequeño he estado dibujando píxeles, imaginando juegos y haciendo cosas que no iban a ninguna parte, pero en cuanto he encontrado una herramienta que me ha permitido hacer juegos, me he puesto a trastear con ella".

Cuando la realidad no interesa lo suficiente, hay mentes imaginativas y voluntariosas que crean escuela y reinventan el mundo. Como Locomalito, quien nos cuenta que "aunque hace ya unos pocos años que empecé a publicar juegos en mi web, realmente no tengo la sensación de ser un 'desarrollador' de juegos. Yo no formo parte de la industria, ni me inquieta demasiado la actualidad de los videojuegos. Siempre he sido un jugador, pero a medida que los nuevos títulos me han ido pareciendo cada vez menos interesantes, me he ido centrando en descubrir juegos antiguos que no conocía y en 'jugar' a ver si era capaz de reproducir algunas de esas cosas que me gustan a través de programas de desarrollo. Con el tiempo todas esas pruebas me han ido dando confianza, y he empezado a hacer juegos completos. Pero en mi día a día no me planteo terminar juegos, simplemente elijo un tema de mi interés, y empiezo a construir cosas alrededor de eso, buscando inspiración en imágenes, películas, sitios, libros y demás... luego me planteo pequeños objetivos cada día, como dibujar una parte de un escenario en la libreta, o programar un enemigo que haga esto o lo otro. Después de semanas, meses o a veces años, esto acaba dando un juego como fruto. Entonces dedico un tiempo a testear, pulir y hacer algunos extras, y una vez listos, los subo a la web y empiezo a pensar en lo siguiente".

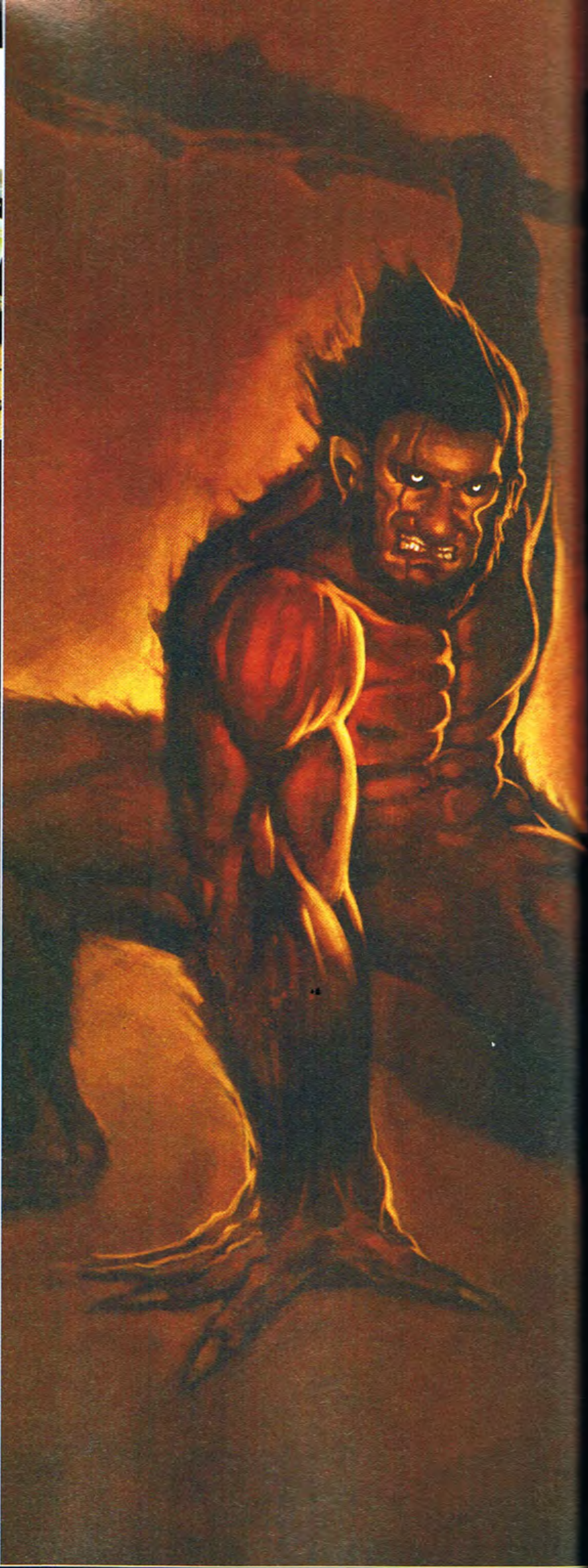
IN TERRITORIO CASTELLE

Juan Antonio es creativo, diseñador gráfico y web en ese Matrix laboral extraño que está ahí fuera, pero en este universo de videojuego que amamos su seudónimo es Locomalito porque "alguien me puso un nombre parecido cuando me vio celebrar en un salón de juego que me había terminado el *R-Type*. Me gusta porque me recuerda el éxtasis de terminar un juego difícil, después de años jugándolo". Ya sabemos un poco del autor, y si queremos conocer su obra hay un buen lugar desde el cual podemos comenzar: su web www.locomalito.com. En la misma hay una frase que llama



■ El espacio de trabajo de Locomalito. Al respecto, nos cuenta que "a Gryzor87 y a mí nos gusta la idea de que cualquier jugador pueda verse reflejado en lo que hacemos, y decida empezar su propia cruzada".





inevitablemente la atención: "For videogame LOVE, CULTURE and GLORY". Y justo después nos encontramos el siguiente párrafo introductorio a *Maldita Castilla*: "el lamento de una joven bruja ha sido transformado en una llave para los demonios. Guía a Don Ramiro a través de las condenadas tierras de Tolomera y expulsa el mal que ha invadido el Reino de Castilla". Argumentalmente breve y lúdicamente directo. ¿Qué sentido tendría afear vistiendo con una maraña de complicación, aquello que de por sí es hermoso en su desnuda sencillez? Como los títulos clásicos cuyo gameplay respira *Maldita Castilla*, que normalmente no se enfangaban ni en la historia que contaban, ni lentificaban lo más mínimo la entrada del jugador en escena. Locomalito nos cuenta que empezó *Maldita Castilla* "de forma improvisada, y luego se ha ido puliendo. Desde hacía mucho tiempo tenía ganas de hacer un plataformas de acción tipo *Tiger Road*, *Black Tiger*, etcétera. Y por otro lado, tenía abandonado un juego de plataformas ambientado en historias de bandoleros (con la idea de la ficción española). Fue un fin de semana en un hotelito encantador de Segovia cuando pensé que las dos cosas eran la misma; hice algunos dibujos de un caballero con una especie de ametralladora medieval, unas ruinas con arcos y algunas cosas que podrían salir en un juego de ese tipo. Además, en ese tiempo estaba echando una partida de *Ghosts'n Goblins* cada día al volver del trabajo, y por las noches leía el Amadís de Gaula (¡que me ha hecho disfrutar como un enano!), así que con todo eso en mente, a la vuelta empecé a hacer pruebas y a montar cosas".

Pero Locomalito son él y su equipo, y del trabajo conjunto de todos nació un título bendecido con virtudes sobrenaturales. Locomalito aprovecha para alabar el talento humano y artístico de Javier García alias Gryzor87, autor de la partitura y los efectos sonoros del juego, y además prosigue introduciéndonos en la génesis de *Maldita Castilla*: "Gryzor87 es muy importante en todo esto, porque no es solo quien compone todo el sonido de mis juegos, sino que además es un gran amigo y resulta más sencillo mantener el foco en un tema cuando podemos charlar sobre



■ El reposo del artista: la cama de Locomalito, "donde planifico los juegos antes de dormir", explica.

ANCHA ES CASTILLA

“Sobre los sitios en particular que han inspirado partes del juego, la intención no era plasmar lugares exactos tal cual”, explica Locomalito. “De hecho, Tolomera del Rey es un pueblo inventado; pero sí que resultasen familiares y mas o menos creíbles”. Ahí van algunas referencias:





■ "El escenario donde sale el caballero descabezado está inspirado en el patio del Palacio de los Águila" (el cual se encuentra en Ciudad Rodrigo, un municipio de la provincia de Salamanca situado en la Comunidad de Castilla y León).

■ "La estatua al fondo del combate con los espíritus guardianes no necesita presentación..."





■ "La mantícora también está inspirada en un detalle del patio del Palacio de los Águila".



■ "El Alcázar, cuando se ve a lo lejos en la fase del camino de las harpías, es del estilo al castillo de Manzanares el Real".

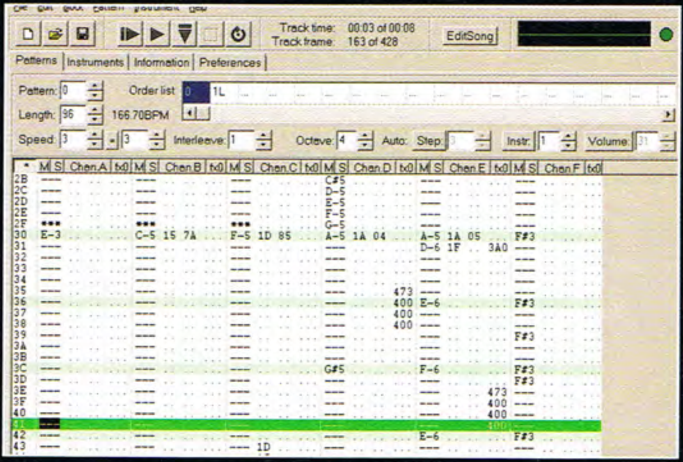


ARS ANTIQUA: GRYZOR87 Y SU POLIFONÍA PIXELADA.

La atmósfera acústica de *Maldita Castilla* es tan importante para el juego como su mecánica o la elección estética utilizada para enlustrar su epidermis gráfica: enardece, arropa, envuelve y soflama con sus acordes engarfiados al pentagrama como garras de demonio entrelazadas. Gryzor87, creador de la partitura y los efectos sonoros de *Maldita Castilla* cuenta que "desde pequeñito me fascinaron los videojuegos y la música, y ahora que tengo la oportunidad de fusionar ambas cosas he encontrado un marco muy adecuado donde poder expresar todo esto. Aunque en realidad me dedico a la enseñanza, en mis ratos libres compongo música para videojuegos, cortos, anuncios, discos, etcétera..."

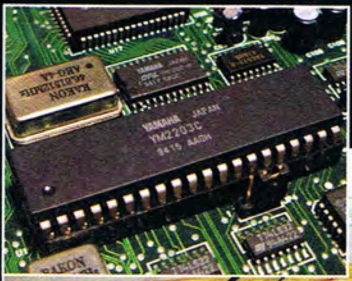


"En el caso de *Maldita Castilla*, nos propusimos desde el principio recrear la estética de una máquina recreativa en todos sus aspectos gráficos y sonoros. Para ello estuve investigando todo lo relacionado con los chips de FM (frecuencia modulada) que irrumpieron con fuerza en las recreativas a principios de los 80. Concretamente nos interesaba el YM2203 de Yamaha, un chip de 4 operadores FM con un sonido inconfundible, muy redondo, rico y sobre todo sintético. De hecho el famoso sintetizador DX7 (en la imagen de la izquierda) fue el buque insignia de este sonido. De modo que teníamos pequeños sintetizadores en algunas de las recreativas más recordadas: *Commando*, *Trojan*, *OutRun* o *Ghosts'n Goblins*. Afortunadamente para nosotros, un programador de Moscú llamado Shiru sacó hace algún tiempo una herramienta para Windows llamada TFM tracker, capaz de crear sonidos y programar piezas con la emulación de este chip usada en la plataforma MAME. Con todo ello me puse manos a la obra, y estuve creando una librería de más de 200 sonidos de FM como punto de partida. Ahora tocaba enfocar y planificar bien qué tipo de música debíamos poner de fondo al juego..."

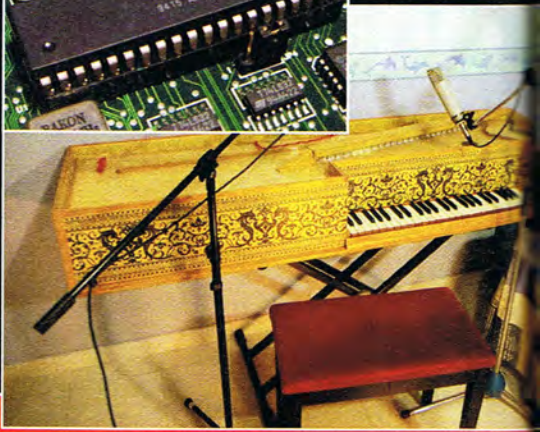




"Siendo un juego de acción y aventuras de 'la vieja escuela', enseguida pensé en las películas de Robert Taylor como Quintín Durward, Ivanhoe o la (protagonizada por Charlton Heston) El Cid. Y claro, cómo olvidarse de Miklós Rózsa y sus impresionantes bandas sonoras. Pero había que hablar un lenguaje de videojuegos. Entonces el concepto fue: 'banda sonora de aventuras clásicas mezclada con arreglos de chip propios de los videojuegos recreativos'. Y así, con 6 canales de FM, se puede hacer todo esto de forma idónea. No obstante, hice las primeras pruebas con el programa Pxtone, un tracker creado por Pixel (autor de *Cave Story*). Cuando tuvimos suficientes aproximaciones, nos pusimos a programar en serio para que todo saliera a nuestro gusto. Siempre la norma es: 'música, gráficos y ambiente de juego deben encajar como un guante'. Y haciendo sucesivas pruebas, maquetas y vídeos lo fuimos acoplando. Cada escenario tiene su música, cada mensaje y cada espacio del juego, aunque sea cortito como un 'Game Over' o un prólogo. Al final tenemos casi 40 piezas para todo el juego. Yo personalmente concibo algunos videojuegos como 'pequeñas películas', con su argumento, personajes, acciones, desenlaces y demás ingredientes. *Maldita Castilla* es un videojuego donde tienen cabida toda clase de situaciones, y por eso tiene tantas piezas. Y en lo concerniente a estilos, el elemento 'ibérico' debe estar presente en la mayoría de los casos. Por eso hay melodías con guitarra española (sintéticas) y bastantes acordes de nuestra música. Incluso he recurrido a la música antigua en una parte del juego —que no quiero desvelar, jeje—, inspirado por el gran maestro Jordi Savall y su viola de gamba".



■ El Virginal de Gry… "construido por él m… es un fiera", puntua… Locomalito.



ese tema largo y tendido. Cuando ya había parte del juego hecho, decidimos ir de viaje con nuestras parejas alrededor de Extremadura y Castilla y León (La Mancha ya la habíamos visitado recientemente), para ver sitios inspiradores y tomar alguna referencia (amén de comer y beber como reyes). ¡En ese viaje no paramos de ver material transportable a un videojuego! A mí particularmente me gusta descubrir leyendas raras de otros países, y me resulta curiosa la idea de que mis juegos ayuden a otros a descubrir algunas leyendas españolas. No porque en mis juegos se descubran las leyendas, sí no porque deja caer que ahí están, esperando ser descubiertas. Y es curioso, porque yo mismo he aprendido un montón de historias mitológicas españolas que no conocía".



"FOR GOD, CASTILE AND THE GLORY OF THE ARCADE TIMES!"

"Los videojuegos que yo llamo 'tradicionales' eran muy instintivos, difíciles, sí, pero con una dificultad primitiva basada en la velocidad, la persistencia, la capacidad de solucionar situaciones de forma rápida", aclara Locomalito. "En mi mente existe una diferencia muy clara entre lo que es 'entretenimiento' y lo que es 'diversión'; yo pienso, por ejemplo, que ver una película es entretenido, mientras que jugar a baloncesto es divertido. Personalmente, cuando pongo la consola espero divertirme, y en ese sentido creo que los juegos antiguos son más efectivos. Te ofrecen juego sin rodeos, te sueltan en situaciones y escenarios diferentes cada poco tiempo, te ofrecen objetos y mejoras, te atacan constantemente... digamos que en un marco de tiempo de entre 10 y 30 minutos, puedes quedar saciado, y eso es lo que me gusta de ese tipo de juegos".

Locomalito asegura que "si analizas arcades como *Ghosts'n Goblins*, *Contra* o *Gradius*, puedes ver ese ritmo implacable del que hablo, con enemigos nuevos cada pocos segundos, y fases con tramos variados que se desarrollan en apenas un par de minutos. Aquí no se trataba de ver todo el contenido, o de saber lo que pasaba al final. Aquí se trataba de jugar, y como juegos eran interesantes siempre, incluso después de haber jugado cientos de veces. Cuando empecé a planificar *Maldita Castilla*, la idea era hacer un juego de 5 fases, con 5 enemigos finales, y que pudiese pasarse en unos 20-30 minutos, pero cuando empecé a meter contenido, vi que la cosa no se podía comprimir mucho más, y acabó teniendo enemigos de mitad de fases y 6 fases. Juego para entre 40 y 60 minutos. Yo soy partidario de un nivel de dificultad único para todo el mundo, uno bien balanceado y justo, que no sea tierno con los jugadores, pero que recompense las buenas jugadas. Esto es muy difícil de conseguir, pero bueno, uno hace lo que puede... En *Castilla* lo que he intentado es que el juego sea interesante para distintos tipos de jugadores: por un lado, un jugador más 'casual' encuentra un juego de 5 fases, con continuaciones infinitas, en el que puede practicar todo lo que necesite. Un jugador curioso, capaz de encontrar objetos ocultos, verá un juego de 6 fases, con las mismas condiciones que los anteriores, pero que acaba siendo más difícil en el tramo final. Un jugador curioso y experimentado verá 6 fases y sólo 3 continuaciones, pero un final mejor, que a su vez le invitará a ir más allá. Un jugador muy curioso y experimentado verá 6 fases y ninguna continuación, y será capaz de ver el final heroico y sentirse orgulloso con su gesta personal... Y un 'speedrunner', bueno, verá lo mismo que cualquiera de los anteriores, pero tendrá a su disposición un reloj para medir su tiempo sin tener que recurrir a herramientas externas al juego (amén de una bonificación de puntos al final por tener un buen tiempo)".





■ "Para hacer los gráficos utilizo un editor de iconos de Windows XP llamado IconoMaker (actualmente IconXP), que por sus características particulares, parece ser una herramienta hecha a medida para mi forma de crear y animar los sprites".

En cuanto a las fases y estilo del juego, Locomalito buscaba "hacer algo crudo, con aspecto europeo medieval, lejos del estilo o de ilustración animada que ya tienen muchos juegos. Tanto Gryzor87 como yo teníamos en mente las ilustraciones de los códices medievales, con esas figuras que tienen gestos tranquilos y posturas extrañas, como queriendo explicar algo. Y esos demonios crueles y deformes que aparecen en tantas obras y catedrales. Queríamos que el contenido del juego se viese muy antiguo, y crudo. Por eso esta vez no hay lugares fantásticos, simplemente pueblos, castillos, bosques y cuevas... sitios en los que podrías estar. Y lo mismo pasa con el color y los acabados, nada de colores saturados, nada de transparencias ni efectos sofisticados de rotación o 3D. Todo el juego está intencionadamente limitado a lo básico. Y sobre el efecto de pantalla: los monitores modernos dan una imagen muy nítida y colorida de los píxeles, nada que ver con la forma en que se ven a través de un CRT industrial. Mientras trabajaba en el juego, sentía que lo que hacía no tenía ese acabado característico, y creé un overlay detallado para superponer esa tramilla particular de los monitores de arcade, amén de algunos reflejos y manchas molestas en la pantalla... Si pudiese, ¡también olería a café y tabaco! (risas)"

Locomalito también tiene algo que decir al respecto de la cuestión religiosa: "me sorprende muchísimo lo poco que se toca ese tema en los videojuegos. Entiendo que es por llegar a distintas masas, pero el hecho de que existan tantísimos juegos





medievales, con referencias a demonios bíblicos, pero en los que no aparece ni una imagen de un santo o una virgen ni referencia a ellos, me parece ingenuo. De hecho es inseparable, en la Edad Media la religión estaba hasta en la sopa, y se luchaba por Dios en la mayoría de los casos. En *Maldita Castilla* hay algunas referencias al cristianismo, y de hecho puedes conseguir objetos extra y solucionar cosas si te arrodillas ante crucifijos o imágenes de santos".

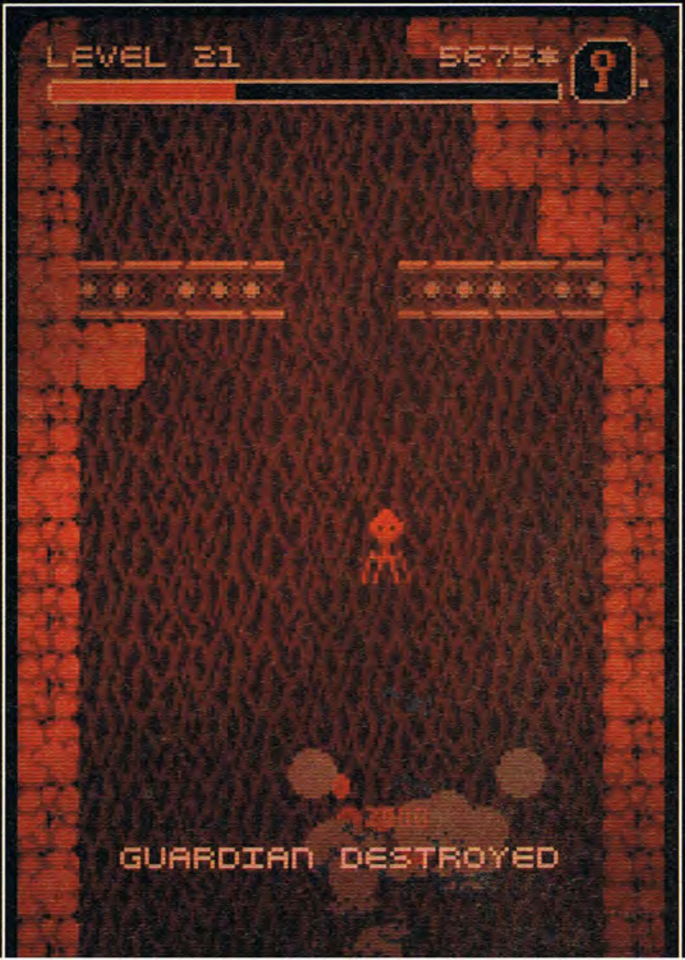
ÁREA PATERNIANI: ANTES DE *MALDITA CASTILLA*

Y terminamos nuestro recorrido por el presente de Locomalito como creador de videojuegos, efectuando un rápido repaso a su pasado reciente contado por él mismo: "lo primero que publiqué (como un juego entero, cerrado) fué *8bit Killer*. Estaba trabajando en otro juego, *Grialia*, que aún está inacabado, cuando en un descanso empecé a tontear con la idea de un FPS. Los recursos que tenía entonces no daban más que para hacer un juego tipo *Doom* pero mucho más descafeinado, de modo que pensé, ¿por qué perder el tiempo intentando hacer un tipo de juego para el que no tengo recursos? Y empecé a imaginarme cómo sería un FPS con la estructura de un run 'n' gun, con fases de avanzar disparando sobre un pasillo recto (carretera, vias de tren...) otras de exploración, y jefes de final de fase con patrones como los que encontrarías en un juego sencillo de 8 bits. Luego retomé el trabajo con *Grialia*, que volvió a sufrir un parón pasados unos meses. Entonces el tonteo fue con un juego de naves, que pretendía ser un juego de estilo NES, con 5 fases y unas mecánicas muy, muy sencillas, y que con el tiempo acabó convirtiéndose en *Hydorah*. *Hydorah* es un juego muy grande en cuanto a contenido, tardé mucho en terminarlo no solo por eso, sino porque lo 'reempecé' muchas veces, invirtiendo mucho tiempo en mejorar todo lo que había hecho previamente. Tardé mucho en encontrar el punto que quería para el juego, pero mereció la pena y me ayudó a entender hasta donde podía llegar y cuales son mis limitaciones. Es el juego con el que aprendí a hacer juegos, por decirlo de alguna manera.

l'Abbaye des Morts fue muy espontáneo. De viaje por Francia, coincidió que tanto Gryzor87 como yo llevamos nuestros portátiles para poder mirar el correo y las rutas de nuestras excursiones (ninguno teníamos smartphone), y como de costumbre, mientras visitábamos lugares nos imaginábamos cómo serían en un juego. En aquel entonces yo tenía la idea de que un juego sencillo con acabados tipo Spectrum podía hacerse en apenas un fin de semana, y decidimos hacer un juego improvisado, echando un rato por las noches cuando volvíamos de las excursiones, y prácticamente sin desechar nada de lo que saliese de esa improvisación; salió un juego bastante coherente y redondo en cuanto a sus cortas aspiraciones. Una vez de vuelta en casa, decidimos dedicarle otra semana a pulir cosas y Gryzor87 pintó la portada que puede verse en los extras.







Viriax también fue una cosa improvisada. Tenía la idea de un juego sobre una rana que fuese saltando de nivel en nivel, pero en ese tiempo me entró una enfermedad rara que me tuvo en la cama durante una semana, con fiebres altísimas que me hicieron hasta delirar. Cuando la cosa pasó, decidí retransformar el juego en algo vírico, que tratase sobre la fragilidad del cuerpo humano, y que fuese, de alguna forma, muy orgánico. Experimenté mucho con los procesos de creación de niveles aleatorios para hacer que el juego fuese siempre distinto, caótico e imprevisible. Además, quise llevar esa locura vírica al gameplay, y por eso existen muchísimos items en el juego con efectos muy diferentes, algunos de ellos negativos, y esa forma curiosa de avanzar en las fases a costa de la propia vitalidad, teniendo que recolectar glóbulos para sobrevivir. Quizá *Viriax* sea el juego más curioso de los que he hecho a nivel de contenido original, pero no tengo ni idea de cómo lo perciben los demás. La música del juego es muy destacable, a mí personalmente me encanta porque no se parece a nada que haya escuchado antes en un juego, es caótica, chip y orgánica. Además, este fue el primer juego para el que grabamos un trailer 'elaborado', con el que nos lo pasamos muy bien (está grabado con amigos, en una clínica veterinaria de caballos llamada Vetequin).

Verminest es algo que siempre quise hacer. Yo soy muy fan de *Galaga* y de otros juegos de ese tipo, y aunque existen miles de clones de esos juegos, sentía que ninguno tenía la variedad en fases que me gusta ver en los juegos. De modo que hice un juego que podría decirse que está compuesto por mini-matamarcianos antiguos. Tenía una idea aproximada de cómo hacer un juego en 3D anaglífico, y lo puse en práctica con este juego para darle un poco más de chicha. El trailer de *Verminest* fué todo un trabajo en si mismo; nos divertimos mucho haciéndolo porque tuve que convertir mi estudio en un set en miniatura, con la superficie de un planeta, insectos de goma, doble cámara para hacer efectos de humo, iluminación, etc. Al final quedó muy curioso, y creo que ayuda mucho a ver de qué va el juego (ese enfoque sci-fi de los 50s, con planetas tropicales e insectos mutantes, como en las películas de Them!, The Deadly Mantis, y demás)".

ADONÍAS



NATUROM DEMONTO: EL LIBRO DE LOS MUERTOS



"De todos los extras, una pieza a la que hemos querido dar mucha importancia ha sido al manual. Porque echamos de menos esos manuales que te ponían en situación, y que eran como pequeñas historias que se complementaban con lo que salía en el juego. En los tiempos de los 8 y 16 bits se llevaban mucho y nos encantaban, pero ahora todo es in-game. A mí me gusta ese ritual de leer el manual antes de jugar al juego, de que el manual de pistas dé algunas cosas y que a su vez cree intriga sobre otras. Todo eso aporta solidez a un juego, que en principio se deshace de ese tipo de adornos en pro de la jugabilidad. Además, este tipo de extras dan una profundidad especial que algunos jugadores buscan en los juegos que eligen jugar".

"AL BIEN HACER JAMÁS LE FALTA PREMIO" (DON QUIJOTE DE LA MANCHA, 1605)

Cuando se pregunta a Locomalito si en alguna ocasión ha pensado en contactar con un publisher o autoeditar comercialmente sus juegos, su respuesta es tan sincera y humilde que provoca cosquillas de felicidad en el corazón: "No es algo que me preocupe demasiado, y de hecho no sería algo sencillo. El problema es que soy un poco hermético en cuanto a que mis juegos sean freeware con opción a donación, y este sistema no está presente en prácticamente ninguna plataforma comercial (o está catalogado como '¡GRATIS!', de una forma 'chollera', o es de pago sin más). Además, es difícil encontrar gente seria con intención de trabajar en un port de alguno de mis juegos, que es una tarea ardua teniendo en cuenta las características de Game Maker, sabiendo además que el beneficio final va a depender de lo generoso que se sienta el público que lo juega, y teniendo la condición de no mostrar publicidad in-game (o cualquier cosa que te invite a gastar dinero). Pero en general ya digo, no es algo que me preocupe demasiado.

No soy muy amigo del autobombo, ni de las complicaciones de publicar o promocionar algo, disfruto de poder terminar algo y simplemente subirlo a mi propia web en el momento en que quiera, pueda o me plazca. Pero además de por disfrutar de esa libertad, también hago freeware para predicar sobre esos juegos que me gustan, aquellos que me divierten y me inspiran, porque realmente echo en falta nuevos juegos hechos con esos criterios de jugabilidad directa y sin rodeos".



POR QUÉ ♥...

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

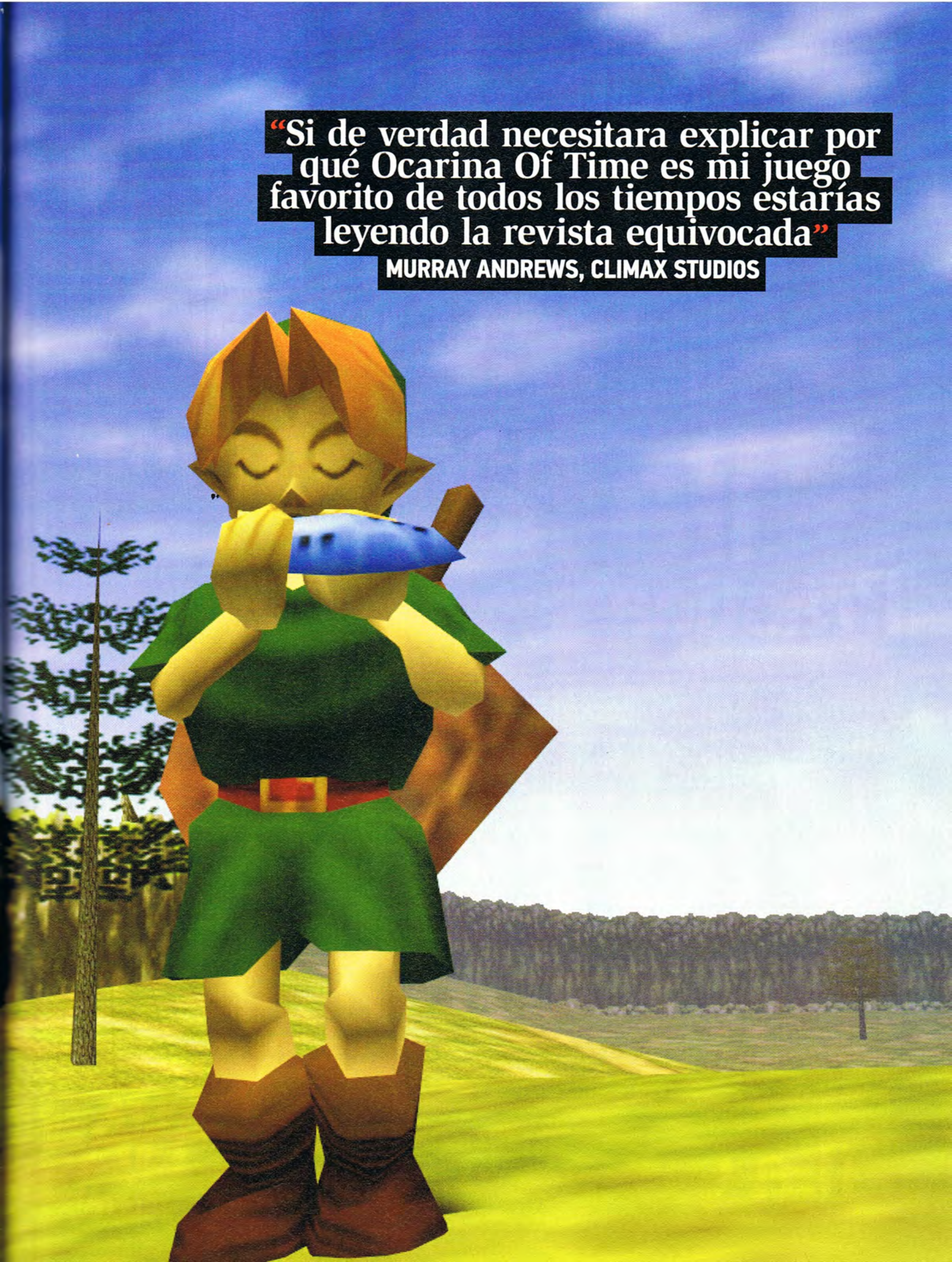
MURRAY ANDREWS, CLÍMAX STUDIOS

"He intentado pensar en una aventura conversacional muy oscura de los ochenta o en un juego indi de baja estofa que solo hayamos jugado tres personas y yo, todo ello en un esfuerzo por parecer más guay y ganar más puntos de friki. Desgraciadamente, no molo nada y tengo puntos de geek para dos vidas. Además lo único que no para de venirme a la mente es un juego: The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time.

Si de verdad necesitara explicar por qué Ocarina Of Time *es mi juego favorito de todos los tiempos, entonces estás leyendo la revista equivocada y deberías suscribirte mejor al Cuore o algo igual de entretenido. Porque, jo, es* Ocarina Of Time. *Ya sabes, Link, en 3D, montando a caballo, a través de un campo abierto gigante llamado Hyrule, con el viento agitando su pelo y las magníficas partituras de Koji Kondo dando puro placer a tus oídos.*

Ah, y tenía el cartucho dorado, ¿cuánto hay de eso, eh? ¿CUÁNTO?"





"Si de verdad necesitara explicar por qué Ocarina Of Time es mi juego favorito de todos los tiempos estarías leyendo la revista equivocada"

MURRAY ANDREWS, CLIMAX STUDIOS

RETRO

>.'THIS PROBABLY ISN'T A NORMAL EGG!' **NO.9**



136

REPORTAJE SOVIÉTICO

EL ASUNTO TETRIS

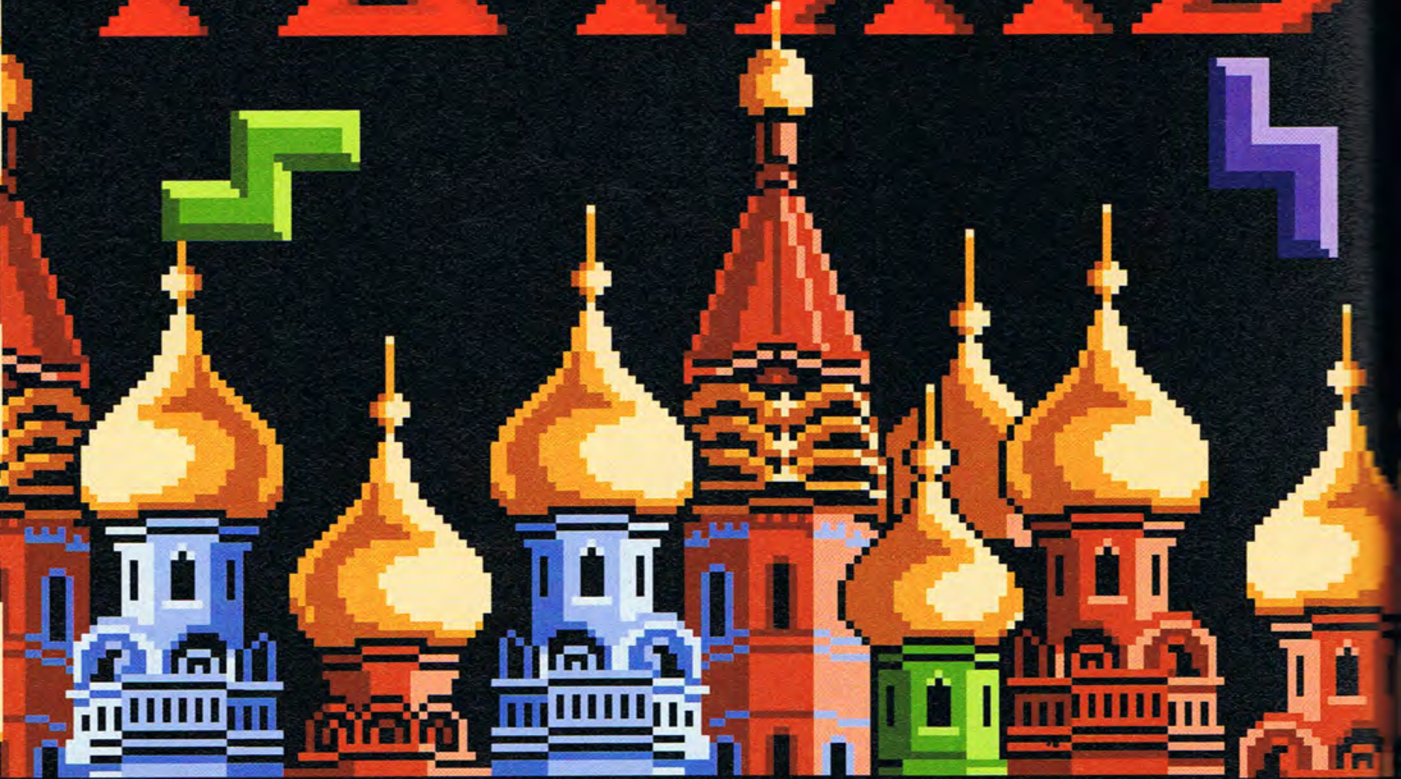
Ed Logg habla de cómo se deshizo la mejor conversión de Tetris







EL ASUNTO TETRIS





HACE UN TIEMPO, en el número 115 de la versión británica de **gamesTM** publicamos un reportaje acerca del 25 aniversario de *The Legend Of Zelda*. Como quizás no lo leísteis os subrayamos lo más importante: nadie dedicaba, para nuestra sorpresa, ni una palabra amable a Nintendo. Uno de los entrevistados era el creador de *Asteroids* y *Gauntlet*, Ed Logg, que nos dijo: "Lo siento, pero nunca he sido fan de la serie. Es por culpa de mi boicot a Nintendo después de todo el asunto *Tetris*, pero esa es otra historia." Bueno, no podíamos dejarlo ahí, así que volvimos a contactar con Logg para que nos contara qué era eso de "el asunto *Tetris*".

A lo que se refiere Logg es a una versión de *Tetris* que ayudó a crear cuando trabajaba para la división de NES de Atari, Tengen. Lanzada en mayo de 1989, fue retirado de las tiendas apenas un mes después, después de un conflicto con Nintendo, que aseguró que tenía la exclusividad de los derechos de consola del extraordinario puzle de Alexey Pajitnov. Esa es la versión breve. La larga, como nos dijo Logg, es algo más complicada...

Aunque la cosa se liaría considerablemente, ya los inicios de la historia fue un follón. En 1984, Time Warner vendió la mitad de Atari al fundador de Commodore, Jack Tramiel, cuya nueva compañía, Atari Corporation, obtuvo el derecho a usar el nombre de Atari en nuevas consolas y videojuegos. Warner retuvo la división de arcade y la renombró Atari Games. ¿Pero qué pasó cuando Atari Games quiso producir juegos de consola? No podía usar el nombre de Atari, así que creó una nueva etiqueta llamada Tengen (un término salido del juego de mesa Go, del que Atari también tomaba el nombre).

1984 pertenece a una época de transición para el negocio de los juegos en Estados Unidos. Fue el año posterior al colapso del mercado de juegos de Atari 2600 por culpa de la saturación de títulos y la caída en la calidad de los mismos, pero también fue el año anterior a que Nintendo reinventara la industria con el lanzamiento de la NES. Pero

En mayo de 1989, la división de Atari Tengen lanzaba la mejor versión de Tetris: la de NES. Para junio había desaparecido de las tiendas tras una disputa legal con Nintendo. El diseñador del juego, Ed Logg, nos cuenta su versión de los hechos...



Tengen iba por delante, y sus tratos con un gigante japonés le permitió anticiparse al futuro con más agilidad que otros estudios. Ed Logg, que había trabajado previamente en la división de arcade de Atari, explica: "Por entonces, Namco poseía la mayor parte de Atari Games y podían publicar juegos en Japón. Así que yo desarrollaba juegos para Famicom. Pasaba la mayor parte del tiempo haciendo ingeniería inversa de los chips y las herramientas de desarrollo."

TENGEN HIZO UNOS cuantos juegos para el mercado japonés de Famicom, principalmente ports de arcades como *Pac-Man* o *After Burner*, pero también creó unos cuantos juegos originales, como la muy popular serie *RBI Baseball*. También trabajó en unos cuantos ports de los propios arcades Atari, aunque la complicada situación legal de las dos compañías Atari daba problemas ocasionales.

Logg estaba trabajando en una conversión de su propio *Centipede*, que por desgracia nunca llegó a ver la luz del día. "Había problemas legales

Bullet Proof Henk

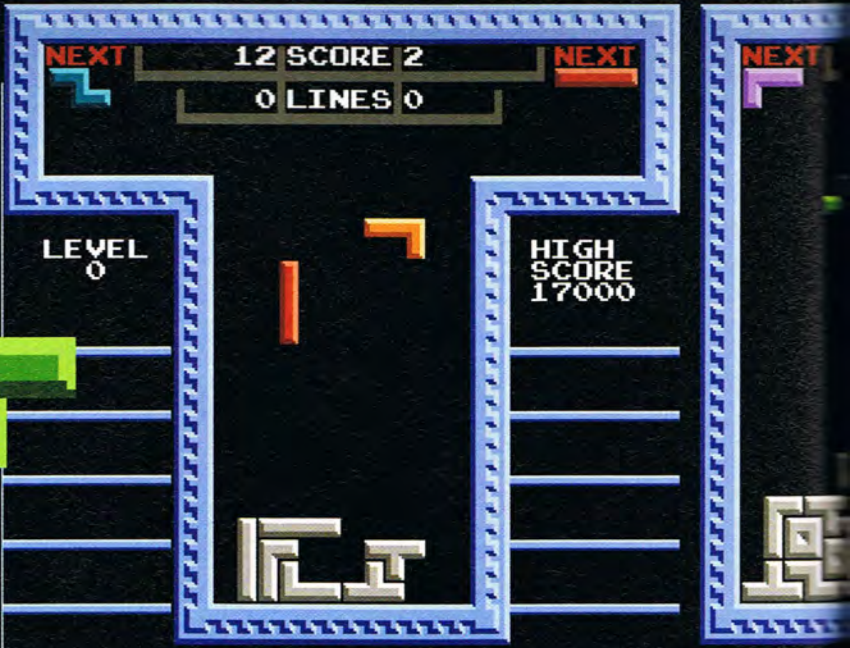
Henk Rogers, que compró los derechos de consola para Nintendo y desarrolló la versión de Famicom con Bullet Proof Software, cuenta su versión.

¿Sabías lo complicada que era la licencia de *Tetris* cuando empezaste a trabajar en ella?
No tenía ni idea. La lista de implicados en el copyright era larguísima. Iba de Electronorgtechnica a Andromeda, de Andromeda a Mirrorsoft, de Mirrosoft a Spectrum Holobyte y, finalmente, de Spectrum Holobyte a mí. Inusualmente larga para una secuencia de copyrights. Cuando entré en las negociaciones, Spectrum Holobyte me cedió cuatro plataformas distintas a través de una carta de intención: PC, arcade, consolas, y se me ha olvidado la cuarta. Pero más adelante me dijeron, 'Perdone, pero una de nuestras compañías asociadas ha licenciado el juego a otro sello.' Les dije, '¿De qué están hablando?' No firmas una carta de intención con alguien y despueés dices, 'Ay, que no tengo los derechos que creía que tenía cuando estabamos negociando.' Al final sí que tenían los derechos de PC, y esos fueron los que me licenciaron. Entonces fui a Tengen para conseguir los derechos de consola. Pero resulta que ellos tampoco los tenían.

Tengen había hecho su propia versión de *Tetris* para NES de todos modos...
Sí, Tengen y mi compañía estaban compitiendo para hacer *Tetris* a tiempo para Navidad. Yo tenía mi versión de *Tetris* en Japón y ellos la suya en Estados Unidos. De hecho, me robaron algunas ideas. Cambié cosas del *Tetris* original al inventar combos con las líneas sencillas, dobles, triples y el Tetris. No existía la caída progresiva de las piezas , así que si querías puntuar, tenías que esperar a los niveles más altos. Así que le daba a los jugadores más avanzados algo que les dificultara la tarea en los niveles más sencillos.

¿Entonces había muchas similitudes entre la versión de Tengen y la tuya?
No, había más diferencias que similitudes. Lo que pasaba era que no habia ninguna autoridad que dijera cómo se debía hacer correctamente la conversión. Así que cada licenciatario hacía lo que creía correcto interpretando el original. No había nadie a quien enviar la versión y que dijera, 'Sí, está bien,'. o, 'No, no es buena'.

¿Y es eso lo que haces hoy día en tu trabajo dentro de The Tetris Company?
Completamente. Lo que hicimos fue estandarizar la interfaz y decir, 'Este botón hace esto, aquel botón hace esto otro.' Lo hemos estandarizado para que los jugadores puedan pasar de una plataforma a otra y entiendan perfectamente las reglas del juego.



respecto a quién tenía los derechos de *Centipede*," explica. "No estaba claro que Namco pudiera editar el juego que yo había hecho. Teníamos que andar de demandas para decidir quién tenía los derechos de *Centipede* para el mercado doméstico, y acabó decidiéndose que Atari Corporation tenía los derechos de todos los juegos anteriores a 1985, y nosotros los de todos los juegos posteriores a ese año, particularmente *Gauntlet*. Así, perdimos la posibilidad de lanzar *Centipede* en la Famicom o la NES."

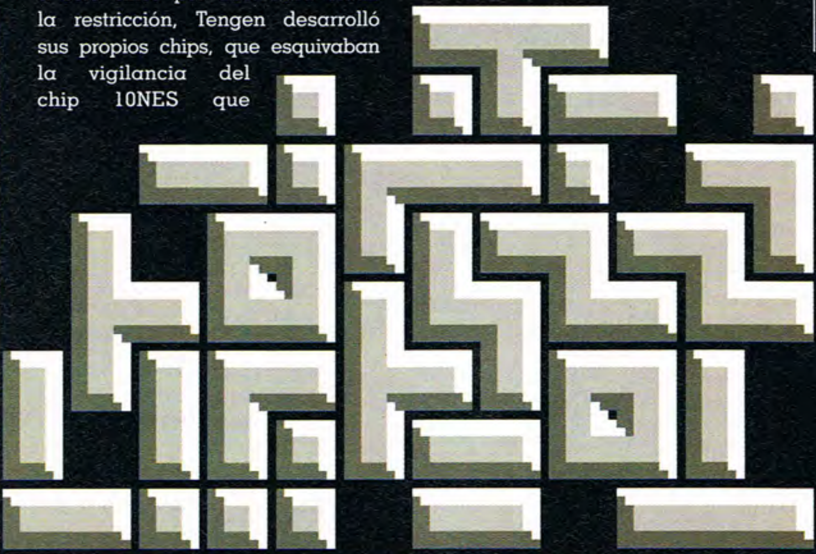
Logg estaba trabajando en *Centipede* cuando se topó por primera vez con un *Tetris* funcionando en un Atari ST. "Me gustó tanto el juego que le pedí a nuestro experto legal, Dennis Woods, que consiguiera la licencia para Atari. Comencé a trabajar en el juego por mi cuenta, o al menos yo no recuerdo que nadie me lo pidiera," recuerda. Aquí es cuando empieza el lío, cuando varias fuerzas compiten por el mismo producto.

LA PRIMERA DE ellas es sobradamente conocida. Como *Tetris* fue creado en la Unión Soviética, pronto comenzó una carrera por apropiarse de los derechos para la distribución internacional. Una historia muy compleja para entrar en detalles aquí (aunque podéis intentar localizar el número 100 de la edición británica de **Retro Gamer**, donde se explicó en el reportaje 'Bloques del Este') pero, en resumen, el caso es que muchos de los derechos originales de *Tetris* se vendieron de forma incorrecta. Así que mientras que Tengen creía que había comprado los derechos de consola a Spectrum Holobyte y Mirrorsoft, en realidad solo había comprado los de arcade, mientras que los de consola estaban firmemente asegurados en manos de Nintendo.

Por otra parte, Tengen tuvo otros líos con Nintendo después del lanzamiento de la NES en 1985. El acuerdo de Nintendo of America de licencia con third-parties restringía el número de lanzamientos a solo cinco por año. Para eludir la restricción, Tengen desarrolló sus propios chips, que esquivaban la vigilancia del chip 10NES que había dentro de cada NES y que permitía que los juegos funcionaran sin la aprobación y los costes de licencia asociados con los estrictos contratos de Nintendo. Todo esto, por supuesto, no gustó un pelo a la compañía japonesa.

DIJE QUE NO TRABAJARÍA MÁS EN UN SISTEMA NINTENDO

"Yo no trabajé en el proceso de hacerle ingeniería inversa al 10NES," dice Logg. "Eso lo hicieron en secreto tres ingenieros." Tampoco estuvo implicado en la adquisición de los derechos de *Tetris*. "Desconozco los detalles, pero me dijeron que teníamos los derechos en Estados Unidos, nos lo garantizó la compañía británica que obtuvo los derechos."



NINTENDO NO ANUNCIARÍA que tenía los derechos para consola de *Tetris* hasta febrero de 1989, para cuando la versión de NES de Tengen, llamada *Tetris: The Soviet Mind Game*, llevaba en el mercado un mes. Fue mostrado con gran éxito en los Consumer Electronics Show de 1988 y 1989, y lanzado en un evento para los medios por todo lo alto en Nueva York. Tuvo un recibimiento muy positivo, gracias sobre todo a su completo modo para dos jugadores.

La calidad es lo de menos en términos legales, en cualquier caso, y no importa lo popular que fuera el *Tetris* de Tengen: sus días en las tiendas estaban contados. Nintendo y Atari Games iban a disputarse el juego en los tribunales, aunque la decisión estaba tomada antes de empezar: Nintendo había convencido a la Corte de que se celebrara un juicio civil sumarísimo y no un mero juicio ordinario, y habría veredicto sin pasar por el tribunal.

"Aún no sé cómo sucedió exactamente," dice Logg. "La juez denegó la petición de Nintendo de juicio civil sumarísimo, pero cuando se iba a



seleccionar el jurado, cambió de opinión. Amigos con conocimientos de leyes me dijeron que nunca habían visto nada similar."

AUNQUE LOGG NO recuerda cuántas copias de su *Tetris* se vendieron, en una entrevista con Kevin Gifford en 1999 reveló que se fabricaron 250.000 cartuchos y se destruyeron 200.000 por orden judicial un mes después. Así que no existen más de 50.000 cartuchos, lo que los convierte en un valioso objeto de coleccionista, que además sale ganando cuando se le compara con la versión de Nintendo que salió ese mes de noviembre. "No me pareció demasiado impresionante," dice Logg del juego de Nintendo. "Carecía de los detalles y el modo para dos jugadores de mi versión."

El destino tampoco trataría mucho mejor a Tengen. Los estrictos términos de licencia de Nintendo estaban siendo puestos a prueba legalmente en un juicio antimonopolio iniciado por Atari Games, que por entonces se estaba batiendo con Nintendo en los tribunales, también, por infracción de copyright al haberle hecho ingeniería inversa al chip 10NES. Las batallas legales parecían prolongarse indefinidamente, y Logg comentó sobre el tema en la citada entrevista de 1999 que "nuestros gastos en materia legal eran de diez millones de dólares al año, y eso era más de lo que ingresábamos, incluso en nuestros mejores momentos. Así que, básicamente, nos desangramos hasta morir." Al final, en 1995, Time Warner reabsorbió Tengen en su seno y lo cerró.

Los sucesos condicionaron la visión de Logg acerca de Nintendo. "El asunto *Tetris*, como nos gusta llamarlo, me cabreó tanto que decidí que no volvería a trabajar nunca más en una plataforma de Nintendo," dice. "Por supuesto, eso cambió más de diez años después, cuando trabajé en el *Wayne Gretzky's 3D Hockey* para N64, entre otros títulos." Ahora, Logg ha abandonado por completo el desarrollo en consolas. "La razón es en parte personal y en parte profesional. Me gustan los juegos sencillos, son los que me gusta jugar y crear. No me gusta pasar dos años en el desarrollo de un juego. Además, necesitas una licencia o formar parte de una franquicia para trabajar en un juego hoy día, es un proceso muy complicado."

La reputación de Logg sobrevive hoy día no solo gracias a *Centipede* o *Gauntlet*, sino también gracias a que su *Tetris* consiguió impactar a mucha gente. "Igual no habíais oído la historia," comienza, "pero hace unos años la compañía para la que trabajaba fue a Blue Planet Software [que manejan los derechos de *Tetris*] para conseguir la licencia del juego, y mientras nuestra CEO negociaba, salió en la conversación la versión de Tengen, de la que se habló como el mejor *Tetris*. Seguro que eso alegró mucho a nuestra CEO, porque de inmediato les comunicó que la persona que había hecho esa versión se iba a encargar de la nueva."

La batalla de los bloques

¿Qué Tetris es mejor, el de Nintendo o el de Tengen? Ponemos a los dos en el foso.

MÚSICA
El factor más importante de todos los juegos de *Tetris*... más o menos. El clásico *Korobeiniki* no está en ninguna de las dos versiones, aunque sí aparece en Game Boy y en la versión para Famicom de Bullet Proof. La de Tengen tiene melodías rusas tradicionales, dos de las cuales repiten en Famicom, pero en general la banda sonora de Nintendo es superior.

GRÁFICOS
Aunque el aspecto de la versión de Tengen es bueno, los bloques monocromos del fondo del pozo son algo cutres comparado con el colorido de Nintendo, que cambian de paleta cada diez líneas. Los finales animados de Nintendo, que muestran a un cohete despegando desde la Catedral de San Basilio, dan también encanto al juego.

MECÁNICA
Ambos juegos mejoran el diseño original sustituyendo el botón de abajo por la posibilidad de descenso progresivo de las piezas, y usan los botones A y B para rotar. Los dos incorporan la idea de Bullet Proof de los multiplicadores para los combos de hasta cuatro líneas. La versión de Tengen es mejor, sin embargo, porque informa al jugador de los puntos que lleva.

MODOS
Nintendo solo tiene los modos A y B de juego (uno, el típico modo infinito, el otro, un modo desafío en el que hay que obtener la máxima puntuación posible con 25 líneas). Tengen, sin embargo, incluye variaciones competitivas y cooperativas de la mecánica clásica de *Tetris*, tanto contra un segundo jugador como contra la CPU.

VEREDICTO
Aunque el juego de Nintendo tiene una presentación muy pulida, su escasez de modos sugiere cierto apresuramiento después de la adquisición de la licencia por parte de la compañía. La versión de Tengen es igual de buena para un jugador, pero el resto de los modos, particularmente el cooperativo, superan con mucho a la versión de Nintendo.

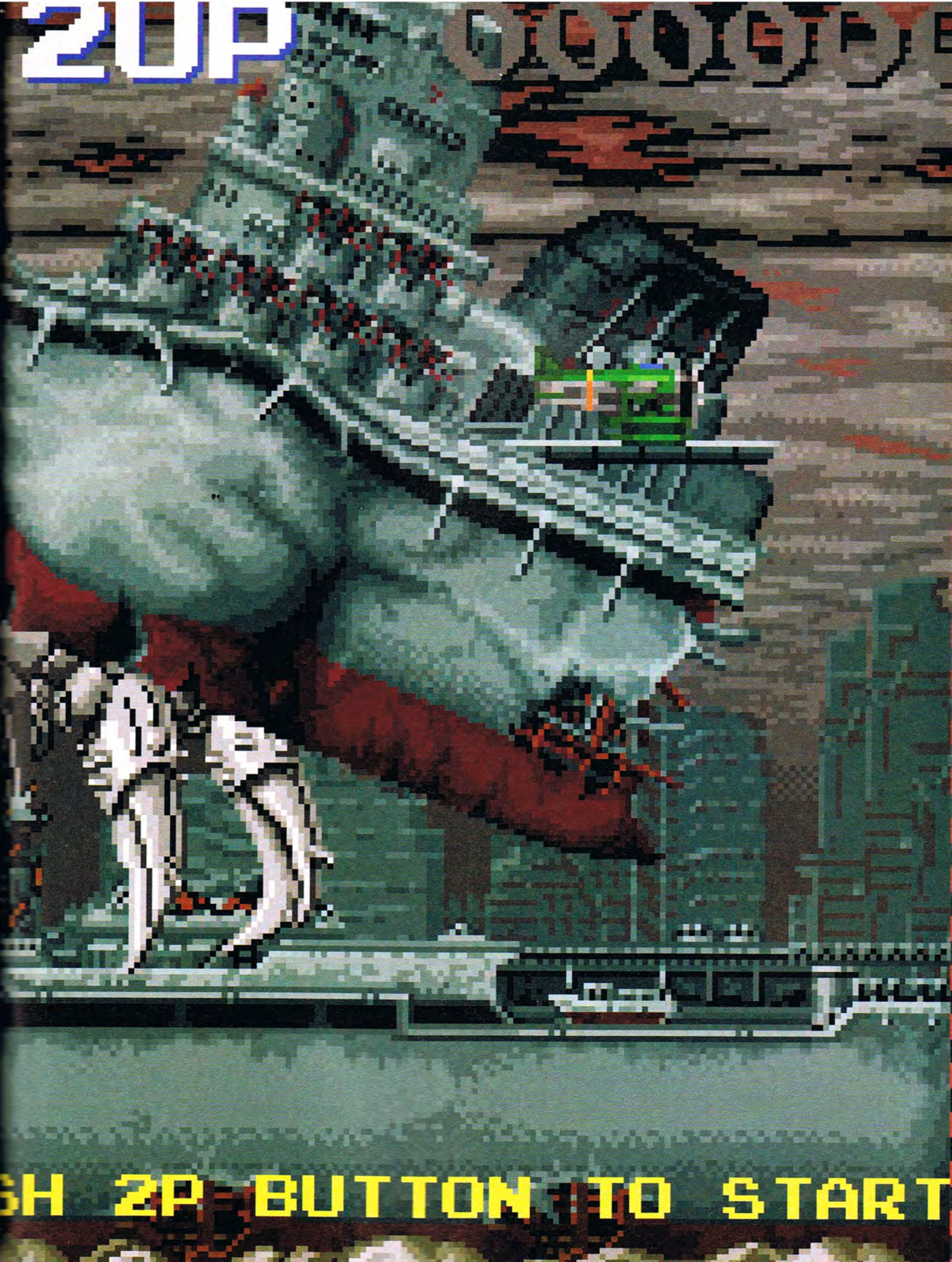
JEFAZOS

DARIUS II ARCADE [TAITO] 1989

■ Una batalla con un jefe es mejor cuanto más espectáculo proporciona, y desde luego, los jefes de la saga *Darius* son algunos de los goliats más memorables de los videojuegos. Porque esta serie está fundada en el espectáculo puro. Sus primeras entregas tenían muebles con pantallas múltiples de aspecto superpanorámico y millones de proyectiles volando hacia tu nave, y la serie acuñó la inmortal frase para avisar de la llegada de un jefe "Warning! A huge battleship is approaching fast." Apropiadamente, el mejor jefe es una nave de guerra muy particular. Cuando destruyes su cañón, parte de la nave se transforma en un cangrejo ermitaño gigante que utiliza parte del casco como escudo. El típico sinsentido japonés... que mola muchísimo.

FORMATO ORIGINAL




2UP
SH 2P BUTTON TO START

AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

Los ports más vergonzosos de la historia, analizados al detalle

DEFENDER



FALLO EN EL SISTEMA

Plataforma: Atari 2600
Año: 1981
Compañía: Atari
Desarrollador: Atari

LANZAMIENTO ORIGINAL **Placa:** Williams 6809 Rev.1 Hardware **Año:** 1980 **Compañía y desarollador:** Williams Electronics

CON EUGENE Jarvis no se puede uno andar con paños calientes. El legendario diseñador es responsable de algunos de los arcades más exigentes de todos los tiempos. *Defender* supuso el primer videojuego de Jarvis para la compañía Williams Electronics después de varios años creando máquinas de pinball. Usando su experiencia con éstas, él y el co-diseñador Larry DeMar crearon uno de los shooters más implacables de la historia del medio.



De hecho, hay numerosos paralelismos entre *Defender* y los pinballs, y quizás esa es la razón por la que el juego es tan exigente. En el pinball, el fracaso es inevitable. Es un juego de supervivencia en el que todo el objetivo es demostrar la habilidad y puntuar lo más alto posible. Lo mismo podría decirse de *Defender*, cuyo desarrollo se compone de ciclos interminables, aunque cada uno de ellos da la oportunidad al jugador de mejorar la puntuación. *Defender* era también muy exigente (y eso le dio la fama) al pedir al jugador que estuviera atento a cada píxel de la pantalla, prestando atención al radar, a los enemigos y a los astronautas que había que rescatar. Los controles de *Defender* tenían también algo de táctiles, similares a los de un pinball, con un joystick de solo dos direcciones que se empleaba para controlar la altitud de la nave, mientras que los botones disparaban y viraban la dirección.



Lanzado en 1980, *Defender* fue un éxito para Williams, con lo que los ports domésticos fueron inevitables. Y como Atari 2600 era la consola más popular del momento, la conversión no tardó en llegar. Y aunque la tarea de imitar el aspecto de la máquina original se consiguió con éxito (a pesar de que el horizonte alienígena fue sustituido por una especie de skyline urbano), la mecánica no se replicó con tanto éxito.

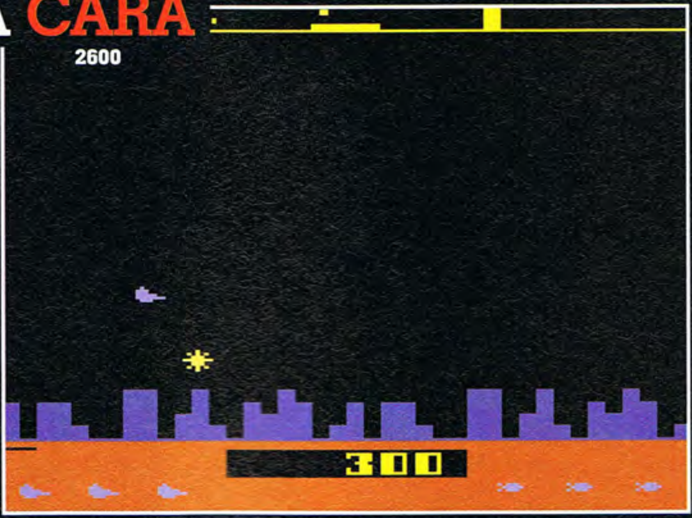
El problema principal llegaba con los disparos. Cada proyectil hacía que la nave desapareciera momentáneamente, y si se disparaba lo suficientemente rápido, se podía conseguir que la nave desapareciera por completo. El otro problema del port era la dificultad: más lento, con menos enemigos y los controles simplificados con un joystick y un solo botón, todo resultaba mucho más sencillo. Por ello, mientras que la versión 2600 tenía un aspecto muy similar al juego original, no hubo fan del arcade que no se sintiera algo decepcionado con la conversión.

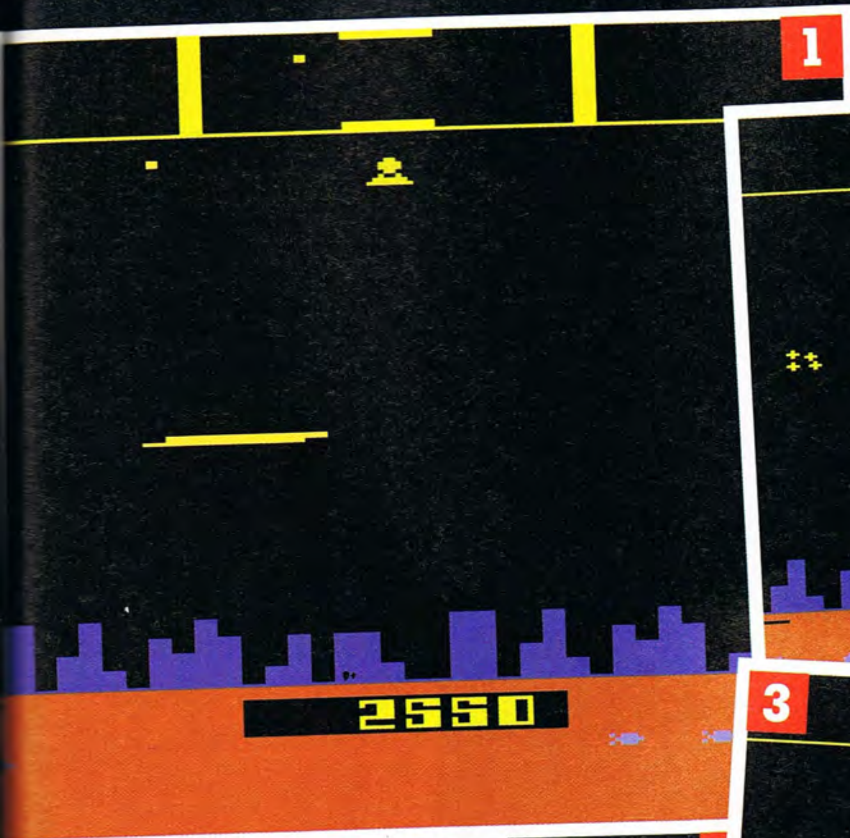
CARA A CARA

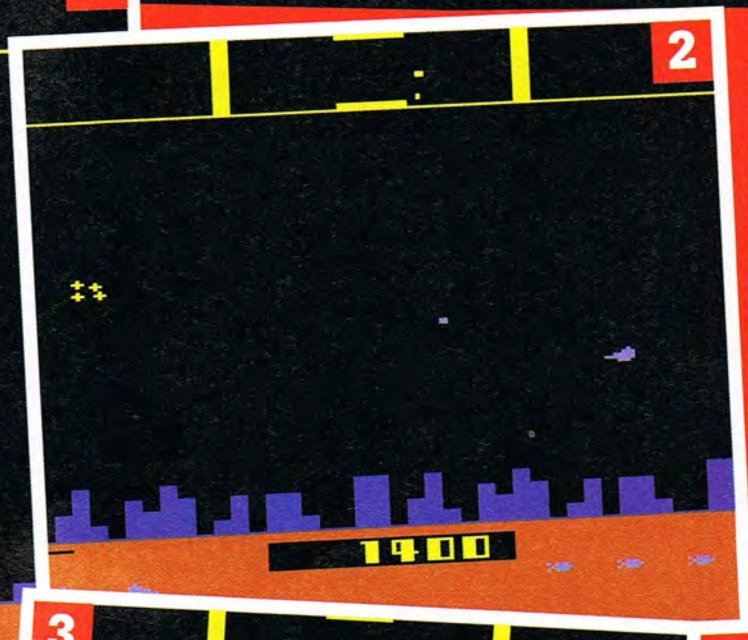
ARCADE



2600









LA DEBACLE

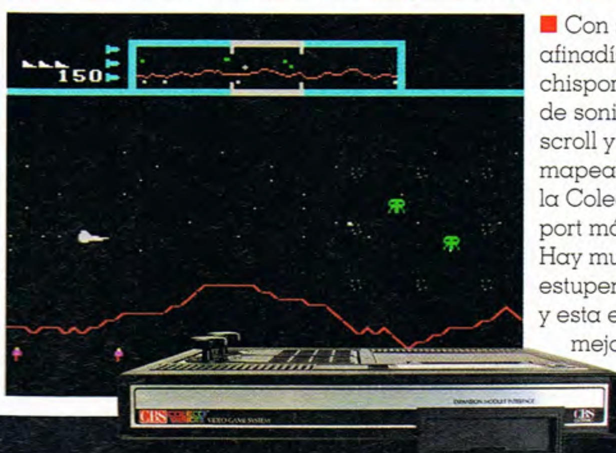
1 Un gran problema con esta conversión es que la nave desaparece cuando dispara, lo que deja al jugador a merced de los enemigos. No se puede culpar al hardware, ya que otros juegos de 2600 conseguían gestionar múltiples sprites sin problemas, tal y como debería hacer *Defender*.

2 El sonido es muy decepcionante. Los propulsores de la nave suenan como lluvia chocando contra un cristal, y los sprites del port son una especie de versión abstracta de su contrapartida en el arcade. Hay que reconocer que los enemigos son muy similares, pero por desgracia su número es demasiado reducido.

3 Esta conversión tiene un peculiar método de activar las bombas inteligentes. Tienes que volar a la zona inferior de la pantalla, más allá del perfil de los edificios, donde estás protegido de los ataques. Con lo que todo el sentido de la bomba como último salvavidas pierde todo su sentido.

EN VEZ DE A ESO, JUEGA A ESTO OTRO

Plataforma: **ColecoVision** Año: **1983** Compañía: **Atari** Desarrollador: **Atari**



Con sus gráficos afinadísimos, chisporroteantes efectos de sonido, suavísimo scroll y perfecto mapeado de controles, la ColecoVision ofrece el port más fiel de *Defender*. Hay muchas versiones estupendas del arcade, y esta es una de las mejores que se pueden encontrar.

HISTORIA DE LOS







Fue un gran año para los shooters de PC. id Software hizo el maravillosamente gótico *Quake* y 3D Realms lanzó el cachondo *Duke Nukem 3D*.

SI 1995 fue el año en el que la PlayStation de Sony causó un gran impacto en la industria del videojuego, 1996 fue aquel en el que empezó a dominarla. A pesar de la fuerza de algunos juegos de consolas de 16 bits y de la Saturn de Sega, y a pesar también de éxitos monstruosos para PC como *Duke Nukem 3D*, *Quake*, *Diablo* o *Command & Conquer: Red Alert*, la máquina de Sony era imparable.

El *Resident Evil* de Capcom supuso una profunda y extensa experiencia de juego para adultos, acompañada de un estilo cinematográfico con el que la mayoría de los juegos de la época no podían competir. Vale, entendemos "cinematográfico" como "de Serie B cutre", pero comparado con los FMV de años anteriores, aquello era una superproducción. *Tekken 2* debutó en formato doméstico, y aunque Saturn tenía una extraordinaria versión de *Virtua Fighter* en su catálogo, *Tekken 2*, sencillamente, molaba más. *Tomb Raider* hizo su primera aparición en Saturn en 1996, y pese a que la versión PlayStation llegó unas semanas después, todo el mundo se decantó por la máquina de Sony. De hecho, *Tomb Raider* se convirtió en un éxito de tal calibre en PlayStation que Sony compró su exclusividad para las dos siguientes entregas de la serie. La exclusividad en otras franquicias clave, como *Resident Evil* o *Tekken* también ayudaron a que Sony dominara la generación.

HOY REV 19

Aparte de las jugadas maestras de marketing, el éxito de PlayStation puede achacarse al tipo de juegos que aparecían en la consola. La máquina de Sega exprimía la excelente fama de la compañía en el terreno de los arcades. Y aunque tenía ports realmente increíbles, como *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop*, *Baku Baku Animal* o *Sega Rally*, sus juegos carecían de la percepción que se tenía del catálogo de PlayStation de que eran juegos que duraban más. Y cuando Saturn ofrecía experiencias de juego más profundas, esos mismos títulos aparecían también para la máquina de Sony.

Sí, puede aducirse en beneficio de la Saturn que ningún juego de PlayStation tiene la icónica belleza de *NiGHTS Into Dreams*, o no hay ningún shooter de la categoría de *Panzer Dragoon Zwei*, pero en aquel momento no importaba. Cuando Saturn dejó de fabricarse en 1998, había vendido solo diez millones de unidades; la máquina de Sony, más de cien millones.

Mientras Sega y Sony luchaban por el dominio de los 32 bits, aún tenían lugar encarnizados combates en el terreno de los 16 bits. Aunque Sega estaba claramente





La Game Boy de Nintendo disfrutó de una revisión en 1996. La pantalla de la Game Boy Pocket era en genuino blanco y negro.

VIDEOJUEGOS

concentrada en la Saturn (Mega Drive dejó de fabricarse en 1997), seguían saliendo juegos excelentes para la máquina, como *Vectorman 2*, *Sonic 3D Blast*, *Ultimate Mortal Kombat 3* o *Toy Story*. La SNES de Nintendo aún tenía mejor catálogo, con títulos de la categoría de *Super Mario RPG*, *Donkey Kong Country 3*, *Street Fighter Alpha 2*, *Terranigma* o *Tetris Attack*.

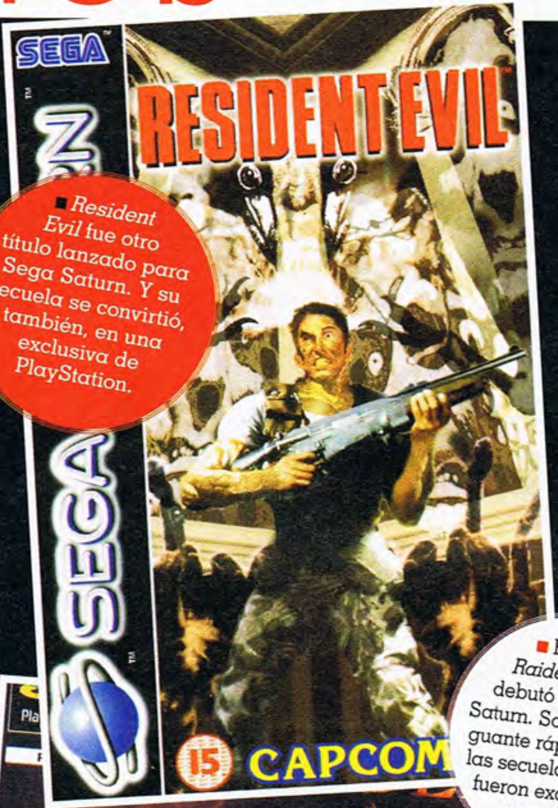
Nintendo no estaba acabada, en cualquier caso, y estaba dispuesta a entrar en la nueva guerra de consolas. A pesar de ser una máquina de quinta generación, su Nintendo 64 tenía numerosas diferencias con respecto a Saturn y PlayStation. La más notable estaba en el nombre: Nintendo se saltaba los procesadores de 32 bits de sus competidores y se sumergía en la tecnología de 64 bits. Y luego estaba el formato: mientras que Sega y Sony se acogían a la económica tecnología del CD-ROM, Nintendo seguía abrazada a los cartuchos, mucho más difíciles de piratear.

Fue un movimiento que acabó jugando en su contra, ya que le hizo perder buena parte del apoyo de third-parties que tantos juegazos le habían aportado en los tiempos de los 8 y 16 bits. Square abandonó el sistema por completo, lanzándose a la versatilidad y el espacio que el CD-ROM ofrecía a su franquicia *Final Fantasy*, mientras que Capcom, que siempre había apoyado las máquinas de Nintendo, destinó pocos títulos al catálogo de la máquina. Nintendo 64 vendió 32 millones de unidades, frente a los 49 millones de Super Nintendo.

ISAMOS 96

La N64 fue lanzada en Japón con solo dos títulos... pero qué dos títulos. *Pilotwings 64* era una sublime continuación del estupendo juego de SNES, mientras que *Super Mario 64* redefinió no solo la serie *Mario*, sino el propio género de las plataformas 3D. Aunque carecía del mencionado apoyo de third-parties, la consola consiguió demostrar cierta fuerza en sus meses iniciales gracias a los títulos de Nintendo como *Mario Kart 64* o *Wave Race 64*. El estudio Rare también se convertiría en una importante fuente de clásicos, arrancando con *Killer Instinct Gold* en noviembre y dándole en el futuro algunos títulos imprescindibles, como veremos.

A pesar de un fuerte arranque (como Sega Saturn unos meses antes), N64 acabaría vencida por la avasalladora PlayStation. Aunque aún le quedaba mucho por pelear...



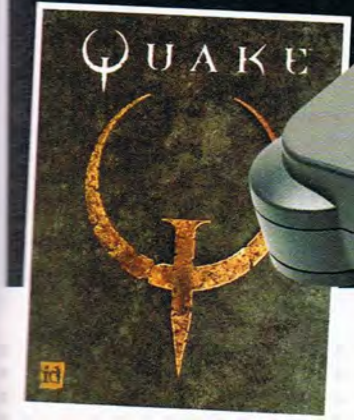
Resident Evil fue otro título lanzado para Sega Saturn. Y su secuela se convirtió, también, en una exclusiva de PlayStation.



El *Tomb Raider* original debutó en la Sega Saturn. Sony le echó el guante rápidamente, y las secuelas sucesivas fueron exclusivas de su consola.



La 64 bits de Nintendo no solo era atractiva, sino que fue lanzada con uno de los mejores plataformas de todos los tiempos.



HOMBRE del AÑO *Shinji Mikami*

Shinji Mikami comenzó en Capcom, en juegos para Disney como *Aladdin* y el infravaloradísimo *Goof Troop*. En poco tiempo, su estilo y tenacidad le llevaron a diseñar su propio proyecto, *Resident Evil*, que se convirtió en un gran éxito para Capcom. La compañía percibió el talento de Mikami y comenzó a producir varios títulos, incluido *Resident Evil 2*, antes de ponerse al frente de su propio estudio de desarrollo interno, Capcom Production Studio 4. Allí desarrolló los sensacionales *Resident Evil 4* y *God Hand* antes de pasar a Platinum Games y, posteriormente, Tango Gameworks, donde trabaja en la actualidad en un nuevo survival horror.





PARTIDA EXTRA: **1996**

POKÉMON ROJO & AZUL

Cada mes seleccionamos uno de los juegos más influyentes del año que estamos revisando…. Hoy, analizamos los cartuchos que desataron una de las franquicias más populares de la historia de esta industria.

CUANDO GAME FREAK lanzó *Pocket Monsters* en Japón en 1996, nadie podía predecir que se convertiría en una de las franquicias más populares y exitosas de Nintendo. Nacido de la afición infantil de su creador Satoshi Tajiri por el coleccionismo de insectos, *Pokémon* puso en marcha una variante digital de esa idea proponiendo al jugador que coleccionara 151 extraños monstruos. El resultado fue un éxito a nivel mundial que ayudó a que Nintendo siguiera reinando en el mercado portátil y que convirtió a *Pokémon* en una de las mayores franquicias de la industria, con ventas totales para toda la serie superiores a 175 millones de unidades.

El eslogan de *Pokémon* es '¡Hazte con todos!', y encaja perfectamente con esta primera entrega. Empiezas eligiendo a uno de tres monstruos, y tienes que explorar el extenso mundo en el que se desarrolla el juego y localizar a los 150 bichos restantes (el último, Mew, solo se podía conseguir en un evento promocional de Nintendo... o exprimiendo un conveniente glitch del juego). La mayoría de las criaturas tenían que cazarse en determinadas áreas, lo que proporcionaba una sensación muy satisfactoria cuando se atrapaba a alguno. Los capturados pasaban al Pokédex del jugador, en

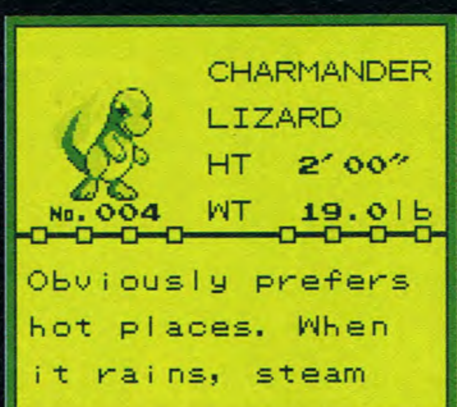
HAY UN PUNTO DE CUIDAR MASCOTAS EN LA MEJORA DE CADA POKÉMON

una experiencia muy similar al coleccionismo infantil de cromos.

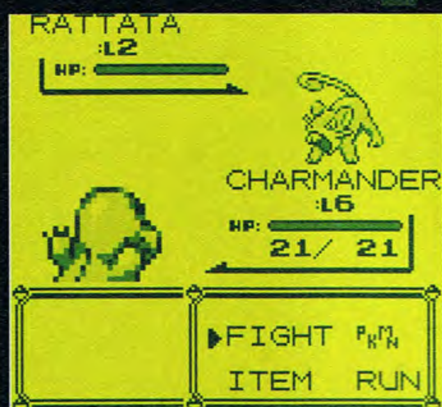
La auténtica genialidad del juego, de todos modos, venía de que los 151 Pokémon se repartían en dos versiones del juego, lo que obligaba al jugador a intercambiar capturas entre ambas ediciones si se querían conseguir todos. Por entonces, los cables para conectar consolas se usaban para competir, por lo que el concepto de unir dos Game Boys para pasarse datos sorprendió a los jugadores.

Y hay más, aparte del coleccionismo. El sistema de combate es versátil y robusto. Los Pokémon pueden evolucionar en formas más poderosas. Hay entrenadores en cada zona a modo de final bosses. Y hay un punto de cuidado de mascotas en la idea de mejorar y hacer evolucionar a tu criatura. Si le le suma que hay áreas que solo pueden ser exploradas cuando el Pokémon gana determinadas habilidades y el crossover con los *Pokémon Stadium* de N64, es sencillo entender qué hizo tan atractivo al juego antes de la sobreexplotación y el relativo agotamiento de la franquicia.





Tu primer Pokémon permanecerá contigo para siempre, así que escógelo con cuidado.



Las batallas juegan un importante papel en *Pokémon*. Por suerte, son muy variadas.





¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?



■ EN POCAS, palabras, un fenómeno global. Los *Rojo & Azul* originales fueron un éxito para Nintendo, que vendió más de 8 millones de unidades. Por supuesto, llegó la correspondiente avalancha de clones, destacando entre todos ellos títulos como *Monster Rancher, Dragon Warrior Monsters* o *Robopon*. Pocos han igualado el toque mágico de Game Freak, y la mayoría se quedaron en pálidas imitaciones. La propia serie principal ha seguido creciendo, convirtiendo al Pokémon más famoso, Pikachu, en un icono casi tan reconocible como Mario, y permitiendo a Nintendo experimentos con el enfoque de la franquicia, no todos igual de exitosos. Muñecos, cromos, películas... el éxito de *Pokémon* ha sido increíble, y con lanzamientos recientes como *Pokémon Negro & Blanco* aún copando las listas de ventas, puede decirse que este tsunami no tiene visos de remitir.



TAMBIÉN DE ESTE AÑO...

SUPER MARIO 64

■ EL JUEGO PRINCIPAL de lanzamiento de N64 no solo redefinió los *Mario*, sino también todo el género plataformero. Brillantemente estructurado (cada nivel rebosaba misiones como coleccionar monedas o correr contra pingüinos) y con una cámara sublime, sigue siendo una obra maestra de la acción tridimensional.



NIGHTS INTO DREAMS



■ LA SENSACIÓN de libertad que proporciona este juego de Sonic Team no tiene rival. Dando vida al NiGHTS del título, tendrás que serpentear y revolotear por algunos de los niveles más imaginativos que han salido de las mentes de los creadores de Sonic. El compañero perfecto para el mando analógico de Saturn.

METAL SLUG



■ EL *METAL Slug* de Nazca está merecidamente considerado como uno de los mejores run-and-gun de todos los tiempos. Sus sprites maravillosamente detallados, montones de humor, niveles bien diseñados y jefes épicos... todo soporta perfectamente el paso del tiempo. Un pegatiros tan divertido como

RESIDENT EVIL



■ EL JUEGO de Capcom puede no haber sido el primer survival horror, pero él y sus secuelas definieron el género durante años. Con sus voces atrozmente interpretadas y un montón de sustos inolvidables, introdujo a muchos jugadores de consola a los juegos maduros, y fue básico para definir el éxito de PlayStation.

DIABLO



■ *DIABLO* NO fue el primer juego de combate y saqueo masivo, pero se convirtió en poco tiempo en el más importante. Aceleradísimo y con una mecánica de juego muy inteligente, ayudó a insuflar nueva vida al estancado catálogo de juegos para PC y convirtió a Blizzard en uno de los gigantes de la industria.

LA GUÍA RETRO DE...

JAMES BOND 007

El magnetismo clásico de Sean Connery, la caracartón guasona de Roger Moore, todo el mundo tiene su Bond favorito. Y cuando se habla de juegos de 007, el consenso dice que el mejor es GoldenEye 007. Pero dejando aparte la obra maestra de Rare, ¿qué hay del resto de los juegos de Bond?

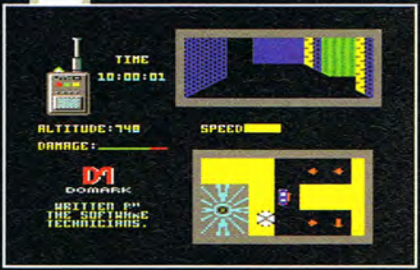
Ya habréis visto todos *Skyfall*. Por aquí no somos especialmente fans, mucho menos de un Javier Bardem al que uno acaba deseando hacerle escupir la prótesis dental a base de bofetadas con un guante de pinchos, pero lo que es innegable es que la película juega bastante bien la carta de convertir a James Bond en un icono, un símbolo y un fantasma, como si este 007 no fuera el primer ni el último James Bond.

Los consumidores de videojuegos estamos bien al tanto de las múltiples caras de James Bond. Durante 28 años hemos sufrido y disfrutado de juegos de todo tipo, de conducción chiflada a acción en primera persona, de action-RPG a aventuras de point-and-click. En esa línea, este año, a juego con la trayectoria mayoritariamente descendente que están sufriendo los juegos de la franquicia desde hace bastante, ha sido editado el discutidísimo *007 Legends*, un refrito que acusa ciertas prisas en su acabado de varias películas clásicas de Bond, de *Moonraker* a *Al Servicio Secreto de Su Majestad*, pasando por la inevitable y reciente rendición de *Skyfall*. Lo festejamos a nuestra manera, revisando nuestros juegos favoritos / infernales de toda la historia de 007.



1983 JAMES BOND 007

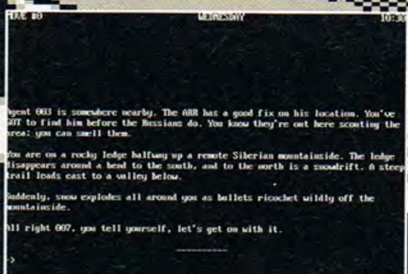
A PESAR de ser editado el año de *Octopussy*, el primer juego de James Bond tenía cuatro misiones llamadas como otras tantas películas de 007: 'Diamantes Para la Eternidad', 'La Espía Que Me Amó', 'Moonraker' y 'Solo Para Tus Ojos'. Fue publicado por Parker Bros para Atari 2600 antes de ser portado a ColecoVision y C64, y aunque la compañía era más conocida por sus juegos de tablero, el combate lateral de *James Bond 007* tenía un indudable encanto al estilo *Defender*. No controlas directamente a James Bond, pero puedes pilotar su coches por toda la pantalla disparando lasers. No es la experiencia más genuinamente bondiana de la lista, pero fue el primer juego en incluir la inmortal sintonía de Monty Norman (aunque sonara como la tos asmática de un miembro expulsado de Kraftwerk).



1985 A VIEW TO A KILL: THE COMPUTER GAME

CUANDO MOORE se enfundó el esmoquin marca de la casa en 1985, lo hizo en no uno, sino dos juegos. El primero fue el *A View To A Kill* de Domark Software, compañía que acabaría siendo sinónimo de los juegos de Bond en los ochenta y primeros noventa. Salió para C64, Spectrum, Amstrad CPC y MSX, cada versión con tres niveles que se jugaban de forma muy diferente. En París conducías un taxi por la ciudad persiguiendo a la paracaidista May Day, mientras que el segundo nivel te llevaba a recorrer el Ayuntamiento de San Francisco en busca de Stacey Sutton. El nivel final estaba ambientado en una mina repleta de explosivos. Había que usar una pistola de gancho para cruzar enormes precipicios en la búsqueda del código de desactivación.







1985 JAMES BOND 007: A VIEW TO A KILL

■■■ TENIENDO EN cuenta que el mito de James Bond comenzó con la novela de Ian Fleming *Casino Royale* en 1953, tiene todo el sentido del mundo que la fórmula 007 funcione bien en una aventura de texto, y así lo demostraron Angelsoft y Raymond Benson (autor de las novelas de Bond entre 1997 y 2003) en 1985. *James Bond 007: A View To A Kill* fue lanzado en Apple II, DOS y Mac, desarrollando una historia que aunque guardaba similitudes con la película, tenía una buena ración de sorpresas. "Intenté mantenerme fiel a la trama, pero hice un par de cambios para sorprender a los jugadores," describe Benson. "Para ello vi un montaje muy primario de la película antes del estreno. ¡Ni siquiera tenía banda sonora!"

1985 007 CAR CHASE

■■■ PROGRAMADO EN exclusiva para Commodore 64 por un tal Nicholas Coplin, no se sabe mucho sobre el desarrollo de este oscuro arcade de conducción de 007. Es parecido a *Spy Hunter* y, como en este, el jugador lleva ametralladoras en el vehículo, así como la posibilidad de usar una cortina de humo. También se pueden conseguir 2.000 puntos derribando un helicóptero con misiles tierra-aire. La verdad es que *007 Car Chase* no aprovecha demasiado la licencia más allá del título. A pesar de su ignoto origen (¿será una licencia real, nos preguntamos?), tampoco es que se haya convertido en un objeto de coleccionismo. Sin duda, la rareza de la lista.

TODOS LOS BOND

SEAN CONNERY



■ El equipo de EA Redwood Shores usó la imagen de Connery con pajarita para *Desde Rusias Con Amor* en PlayStation 2 y Xbox.

GEORGE LAZENBY



■ Lazenby es el único 007 que no ha protagonizado un videojuego, aunque su película *Al Servicio Secreto de Su Majestad* es un nivel del reciente *007 Legends*, donde Daniel Craig pone rostro a Bond.

ROGER MOORE



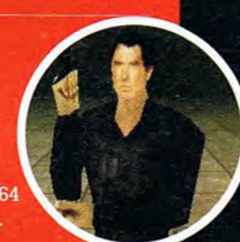
■ Esta pantalla de menú de la versión C64 de *La Espía Que Me Amó* es horrible, pero bueno, al menos lo intentaron. De aquella manera.

TIMOTHY DALTON



■ Su sprite en el juego de *Licencia Para Matar* era minúsculo, pero su jeta digitalizada aparecía en la pantalla de carga.

PIERCE BROSNAN



■ Aunque para los estándares de hoy resulta algo feúcho. el Brosnan poligonal de N64 conserva cierto encanto.

DANIEL CRAIG



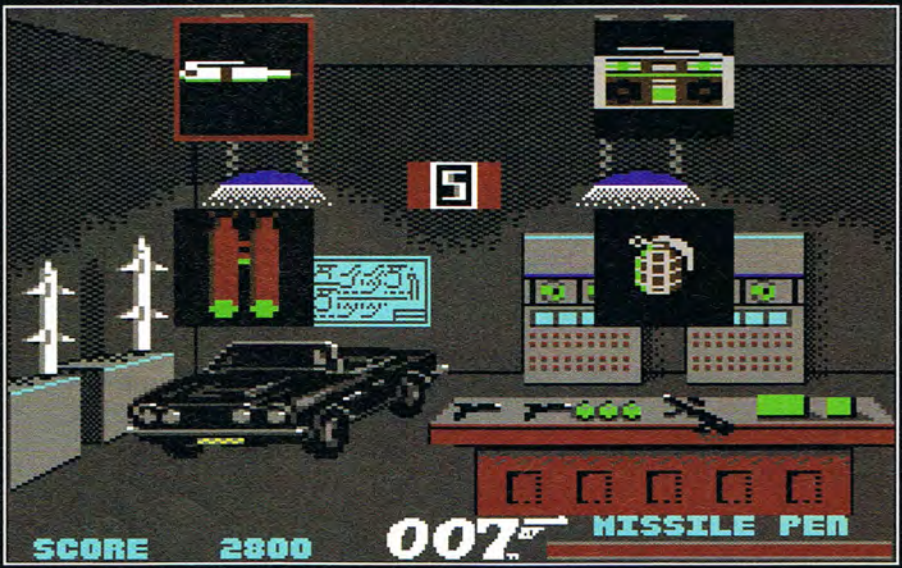
■ Como el 007 más moderno, Daniel Craig es también el más realista. Y por supuesto, lleva el arma más grande.



1986 JAMES BOND 007: GOLDFINGER

■■■ COMO *JAMES Bond 007: A View To A Kill*, esta segunda y última aventura de texto de James Bond fue escrita por Raymond Benson en colaboración con Angelsoft y Mindscape. En ella, Bond intenta detener al mítico Auric Goldfinger, que intenta hacerse con las reservas de oro de Fort Knox. Salió para PC, Mac y Apple II, y aunque *A View To A Kill* se desviaba del guión de la película ocasionalmente, *James Bond 007: Goldfinger* fue mucho más fiel al original. Puedes incluso hablar con Pussy Galore y enfrentarte al formidable Oddjob y su letal sombrero volador.





1987 JAMES BOND 007: THE LIVING DAYLIGHTS

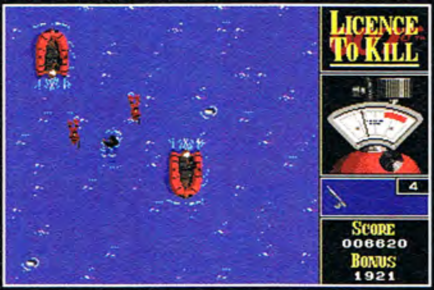
■■■ AUNQUE LA mayoría de los fans de Bond recuerdan 1987 como el año en el que Dalton se estrenó como cuarto 007, también es el año en el que Domark lanzó su segundo juego de la franquicia. *The Living Daylights* fue programado para ocho sistemas por cuatro desarrolladores, como era habitual en los juegos multiformato de los ochenta, y unos salieron mejor que otros. La mejor, posiblemente, fue la de CPC de Walking Circles Software, construida con ocho niveles de scroll lateral. Una pantalla de inventario permitía equipar adecuadamente al espía.



1988 JAMES BOND 007: LIVE AND LET DIE

■■■ DESPUÉS DE *A View To A Kill* y *The Living Daylights*, el tercer juego de Bond de Domark dio un paso atrás en el tiempo para centrarse en la primera película de Roger Moore. La leyenda dice que Domark vio a Elite Systems trabajar en un juego llamado *Aquablast* y convenció al estudio de Lichfield para que homenajeara la secuencia de las lanchas de *Vive y Deja Morir*. El resultado fue tan divertido que parecía casi un *OutRun* con ríos, misiles y un contador de combustible que se vaciaba a velocidad supersónica. Aunque el juego fue lanzado en una amplia variedad de plataformas, incluyendo C64 y Spectrum, las versiones de 16 bits para Amiga y Atari ST de Keypunch fueron las más celebradas.





1989 007: LICENCE TO KILL

■■■ DOMARK CERRÓ la década en lo más alto con *007: Licence To Kill*. Fue desarrollado por un equipo de estrellas denominado Quixel (y cuyos primeros miembros incluyen al actual jefe de operaciones de Visceral Games Colin Boswell, así como al legendario músico David Whittaker), y fue dividido en seis secciones que replican fielmente la persecución final de la película. El primero de esos niveles es un shooter vertical en helicóptero, el segundo te obliga a ir a pie y con cantidades muy limitadas de munición, y el último te pone a los mandos de un tanque. Hay ocho versiones distintas del juego, de Amiga a DOS, y aunque iba a aparecer un port para NES desarrollado por Tengen, Domark lo canceló cuando el interés en la película fue decayendo.



1990 JAMES BOND: THE SPY WHO LOVED ME

■■■ DESPUÉS DEL lanzamiento de *Licence To Kill*, la licencia de James Bond se hundió en una larga batalla legal que retrasaría seis años la siguiente película. Eso obligó a Domark a mirar atrás en el tiempo, a la época de Roger Moore, y el juego resultante mantuvo el foco en la acción con vehículos que tan buen resultado dio en los dos últimos juegos. Desarrollado por The Kremlin, *James Bond: The Spy Who Loved Me* dejaba al jugador pilotar el icónico Lotus Esprit por tierra y bajo el agua. Las versiones de 16 bits incluían tres niveles adicionales, desde uno en primera persona en el que había que cubrir a Bond, a otro en formato puzzle que obligaba al jugador a cambiar las coordenadas de lanzamiento de unos misiles.





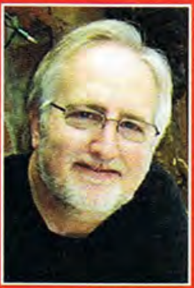
1990 JAMES BOND 007: THE STEALTH AFFAIR

■■■ ¿CUÁNDO PUEDE decirse que un juego de Bond no es realmente un juego de Bond? Bueno, la primera pista puede ser que Bond trabaje para la CIA en vez de para el MI6. Esto es exactamente lo que sucede en *The Stealth Affair*, una aventura de point-and-click que se tituló *Operation Stealth* en Europa antes de que US Gold lo reetiquetara como un juego de James Bond en EE.UU. El argumento va sobre un F-19 robado que James (John Glames en Europa) debe encontrar en Sudamérica, y aunque su clasificación como juego de 007 es cuestionable, sigue siendo uno de los mejores de esta lista gracias a su guion y al talento del programador de Delphine Software Paul Cuisset (*Flashback*).



1991 JAMES BOND JR

■■■ PARA UN jugador con experiencia, la palabra 'scum' quiere decir 'espadachín novato que puede aguantar la respiración diez minutos', pero en el mundo de James Bond Jr. (una serie de animación de 1991), SCUM son las siglas en inglés de Criminales Asociados Para La Destrucción. THQ publicó dos juegos del personaje en 1991: uno de Eurocom para NES y otro de Gray Matter para SNES. La versión de 16 bits tenía niveles de shooter lateral en el que pilotabas un helicóptero, una lancha o un avión, todo con resultados bastante tontorrones. La versión de 8 bits, sin embargo, tenía estupendos gráficos y una mezcla de plataformas, tiros y puzzles que lo hacían muy divertido.



DETRÁS DE LOS NIVELES - JAMES BOND 007: A VIEW TO A KILL

HABLAMOS CON RAYMOND BENSON DE LAS AVENTURAS DE TEXTO DE 007.

Tenemos entendido que escribiste el ensayo *The James Bond Bedside Companion* en 1984. ¿Puedes contarnos cómo pasaste de hacer un libro de éxito a trabajar con Mindscape y Angelsoft en *Stephen King's The Mist* y *James Bond 007: A View To A Kill* en 1985?
JBBC se publicó en 1984 ¡Pasé tres años escribiéndolo! Siempre he sido jugador. Era fan y usuario de los juegos de rol de James Bond de papel y lápiz que publicó Victory Games, y de *Dungeons & Dragons* aún antes. Me encantaban los juegos de tablero y los juegos de estrategia de Avalon Hill. Cuando aparecieron los primeros juegos de ordenador, me atrajeron de forma inmediata. Fue al principio, cuando los PCs empezaban a invadir los hogares: mi primer ordenador fue un Apple IIc. Ya había jugado a las aventuras de texto de Infocom (*Zork*) y me encantaban.

Poco después de que se publicara *The Bedside Companion*, mi agente me llamó y me dijo que un estudio de Manhattan, donde yo vivía, tenía los derechos para hacer una aventura de texto de James Bond, y que si sabía lo que era. Le dije que sí, y que me interesaba. La compañía era Angelsoft, que estaba siendo editada por Mindscape. Me hicieron una entrevista y conseguí el trabajo. Hicimos *Stephen King's The Mist*, luego *A View To A Kill*, y después *Goldfinger*.

Como un recién llegado a la industria del videojuego, ¿cómo fue escribir esas aventuras y cuánto tiempo te llevó hacerlo?
Tuve que aprender a escribir código. Yo no sabía programar, y el código de usuario que aprendí tenía un montón de frases con 'IF' o 'ELSE', con muchos corchetes y tal. Había que planificar el juego en un diagrama de flujo con las distintas opciones que el jugador podía tomar, y encajar la historia en esos parámetros. Si no recuerdo mal, cada juego llevó unos tres meses.

Un año después de *A View To A Kill*, escribiste *James Bond 007: Goldfinger*. ¿En qué se parecen y cuál prefieres?
¡El que prefiero es *Stephen King's The Mist*! Era un juego estupendo, con una gran historia, un montón de suspense, y era el que mejor funcionaba como juego. Los dos juegos de Bond estaban bien, pero el formato textual los limitaba, ya que la franquicia está esencialmente orientada a la acción. Y la acción no funciona demasiado bien en las aventuras de texto. Escribes una orden, pasa un segundo o dos para que el programa responda, escribes otra orden... es lento y metódico. Y comparando los dos de Bond, lo creas o no, pienso que *A View To A Kill* es mejor.

Después de trabajar con Mindscape y Angelsoft, escribiste otros juegos como *Ultima VII: The Black Gate* o *Dark Seed II* antes de convertirte en el autor oficial de novelas de Bond entre 1997 y 2003. ¿Te gustaría trabajar en algún juego de James Bond en un futuro?
¡Si me llaman, por supuesto que sí! He trabajado en la industria del videojuego durante diez años antes de convertirme en novelista. Pero mantengo un pie en la industria escribiendo libros basados en videojuegos, como los dos libros de *Tom Clancy's Splinter Cell*, escritos como David Michaels, dos libros de *Metal Gear Solid*, *Homefront* (junto a John Millius) y *Hitman*. Pero si me buscaran para escribir el guion de un nuevo juego de Bond, por supuesto que me interesaría.





1993 JAMES BOND: THE DUEL

■■■ PARA SU quinto y último juego de James Bond, Domark usó un argumento original que enfrentaba a 007 al Profesor Gravemar en una isla del Caribe. *The Duel* fue el primer y único juego de James Bond en aparecer en consolas de Sega (en este caso, Mega Drive, Master System y Game Gear), y con The Kremlin de nuevo a cargo del desarrollo, el resultado fue un plataformas de tiros bastante sólido. Su único punto negro era la naturaleza algo repetitiva de sus cinco misiones. Rescata a las chicas, pon la bomba y escapa antes de que estalle, así todo el rato. También te enfrentas a villanos clásicos de Bond como Tiburón, el Barón Samedi, May Day y Oddjob, clonados por el Profesor.

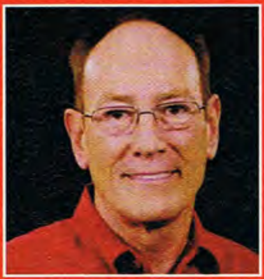
1997 GOLDENEYE 007

■■■ ¿EXISTIRÁ ALGUNA vez un juego de Bond que supere a *GoldenEye* en cuanto a su legado? Posiblemente no, porque Rare no solo demostró que se podía hacer un juego de acción en primera persona que funcionara en consola, sino que desarrolló la mejor adaptación de una película de todos los tiempos. El hecho de que saliera dos años después del estreno de la película demuestra hasta qué punto era rompedor. Tenía misiones de sigilo para un jugador con objetivos dinámicos y un multijugador hipnótico que fue responsable de consumir millones de horas de juego en todo el mundo. La única baja fue un juego de carreras para Virtual Boy que nunca llegó a salir. Posiblemente para mejor.



EL BOND ORIGINAL

JOE GAUCHER HABLA CON GAMES™ DEL PRIMER JUEGO DE JAMES BOND



***James Bond 007* para Atari 2600 es el primer videojuego de Bond. ¿Cómo llegaste a trabajar en él para Parker Bros.?**
Después de irme de Atari, fundé una compañía llamada OnTime Software. Fue Parker la que se acercó a nosotros para proponernos una serie de títulos basados en nuestra experiencia.

El juego también salió para Atari 5200, Atari 8-bit, Commodore 64 y ColecoVision. ¿Trabajaste en todas esas versiones? ¿En qué se parecen?
Hice solo la versión de 2600. Nosotros no tuvimos nada que ver con el resto de los ports, pero sí que trabajamos en muchos otros juegos para múltiples plataformas.

Los cuatro niveles están basados en distintas películas de James Bond, aunque la mecánica se enfoca en disparar y saltar con el coche. ¿Qué te inspiró para afrontar el juego de este modo?
Quería hacer un shooter con scroll lateral tanto por motivos estéticos como relacionados con la mecánica.

¿Cuánto tardaste en hacer el juego completo?
Aproximadamente seis meses, más otro par para testearlo y afinarlo.

Aparte de *James Bond 007*, ¿en qué otros juegos has trabajado?
Hice varios juegos para la Atari 2600 y también para la 800, pero decidí ponerles solo una firma interna. Por alguna razón, mi nombre desapareció del juego de *007*. Hice unos diez juegos para esas plataformas. Mi favorito de todos ellos es el *Gyruss*.



1998 JAMES BOND 007

■■■ LANZADO CASI una década después del lanzamiento de la Game Boy y menos de un año antes de la llegada de su sucesora a todo color, el *James Bond 007* de Saffire fue uno de los últimos juegos occidentales para el sistema. Es el único action-RPG del catálogo de juegos de Bond, y tiene una mecánica no del todo diferente a la de *Link's Awakening*. No está protagonizado por un Bond particular, y se centra en la desaparición del agente 008, un anillo de traficantes de armas y un general ruso que quiere atomizar Inglaterra. Tiene hasta su propia chica Bond, Zhong Mae, que nos recuerda sospechosamente a la Wai Lin de *El Mañana Nunca Muere*.



1999 TOMORROW NEVER DIES

■■■ CUANDO LA revitalizada licencia de James Bond pasó de Nintendo a EA, estaba claro que el nuevo publisher tendría que lanzar algo espectacular para competir con el poderoso *GoldenEye*. Por eso es raro que EA escogiera a Black Ops Entertainment, un equipo que solo había hecho un juego de exploración submarina, para que se responsabilizara de ello. El resultado es un mediocrísimo shooter en tercera persona que seguía a ciegas el argumento de la película mientras que ignoraba todo el estilo y la innovación que Rare había inyectado en su entrega. Aunque quizás el peor crimen de *Tomorrow Never Dies* fue la ausencia de multijugador. Fue lanzado al final del ciclo vital de PlayStation, así que no había excusa para no incluir un modo a pantalla partida.



2000 THE WORLD IS NOT ENOUGH

■■■ AUNQUE *PERFECT Dark* es el auténtico sucesor de *GoldenEye*, eso no quita para que el otro juego de Bond para N64 no sea también un excelente FPS por derecho propio. *The World Is Not Enough* fue desarrollado por Eurocom, el mismo estudio que hizo el consistente juego de *James Bond Jr* y que ahora se ha encargado de *007 Legends*. Usa una estructura similar a la del clásico de Rare llamando a los niveles de dificultad Agent, Special Agent y 00 Agent, determinando así el número de objetivos a completar. Un juego similar, con menos misiones, objetivos estáticos y distintas armas fue desarrollado por Black Ops Entertainment para PlayStation. Esta versión no tenía el multijugador de N64, que se sustituyó por clips de la película.



2000 007 RACING

■■■ SOBRE EL papel, el concepto era imbatible. Un juego de conducción protagonizado por el James Bond de ese momento, Pierce Brosnan, al volante de todos los coches clásicos de 007. Desde el Aston Martin DB5 de *Goldfinger* o el Lotus Esprit S1 de *La Espía Que Me Amó* al BMW Z8 de *El mundo No Es Suficiente*. Por desgracia, Eutechnyx no supo hacerle justicia a la licencia. Intentaron imitar la premisa básica de *Spy Hunter* con misiones de conducción aderezadas con misiles y minas, pero el control era insufrible, y el acabado gráfico, propio de un título de lanzamiento de PlayStation. Lo único que salva a *007 Racing* es su funcional pero completamente olvidable modo multijugador.



Y EL RESTO...

2001 THE WORLD IS NOT ENOUGH



■ La versión para Game Boy Color de *The World Is Not Enough* apareció un año después. Se trata de un consistente shooter cenital con ocho misiones y un sistema de contraseñas para guardar progresos.

2001 007: AGENT UNDER FIRE



■ *Agent Under Fire* fue el primero de una nueva generación de juegos de Bond orientados al género FPS. Fue desarrollado por EA Canada y EA Redwood Shores (ahora Visceral Games) usando el motor de *Quake III*.

2002 007: NIGHTFIRE



■ Eurocom demostró su amor por la licencia retomándola por tercera vez con *007: Nightfire* y, como *Agent Under Fire*, tenía un argumento original que se sumaba a niveles de conducción. El primer título del juego fue *Phoenix Rising*.

2002 007 ICE RACER



■ Un juego poco recordado de In-Fusio para el motor gráfico para móviles ExEn en 2002. Se juega de forma similar a *Chase HQ* y es el único juego de Bond que está basado en *Muere Otro Día*.

2004 007: EVERYTHING OR NOTHING



■ Después de dos exitosos shooters en primera persona, EA decidió volver a la perspectiva en tercera. *Todo o Nada* se centró en los gadgets y la mecánica de espionaje, e incluso en un sistema de combate cuerpo a cuerpo que permite usar objetos del decorado como arma.

2004 GOLDENEYE: ROGUE AGENT



■ A pesar de su cautivador título, el jugador da vida a un agente expulsado del MI6 con un ojo cibernético que es contratado por Goldfinger. Como suena.

2005 007: FROM RUSSIA WITH LOVE



■ Antes de que Activision comprara la licencia de 007, EA Redwood Shores desarrolló un juego basado en este clásico de los sesenta. Fue el primer y único juego de Bond en usar el aspecto y voz de Sean Connery. Incluye el jetpack de *Operación Trueno*.

2005 GOLDENEYE: SOURCE



■ Debido a múltiples problemas con la licencia, un port para XBLA de *GoldenEye* desarrollado por Rare nunca salió a la luz, pero eso no impidió que un equipo de modding rehiciera el multijugador para el motor Source de Valve. La versión 4.2 salió hace un par de meses.

2010 GOLDENEYE 007



■ Rehacer el clásico de N64 es una decisión delicada para cualquier estudio (excepto para Rare), pero hay que reconocer que este *GoldenEye 007* para Wii de Eurocom es un buen chute de nostalgia. Hubo edición con controlador clásico.

2010 JAMES BOND 007: BLOOD STONE



■ Renunciando de nuevo a ligarse a ninguna película, *James Bond 007: Blood Stone* parte de una historia original y fue el último juego de Bizarre Creations (*Project Gotham Racing, The Club*). Sus dos villanos centrales son un magnate ruso y un terrorista chino.

2011 GOLDENEYE 007: RELOADED

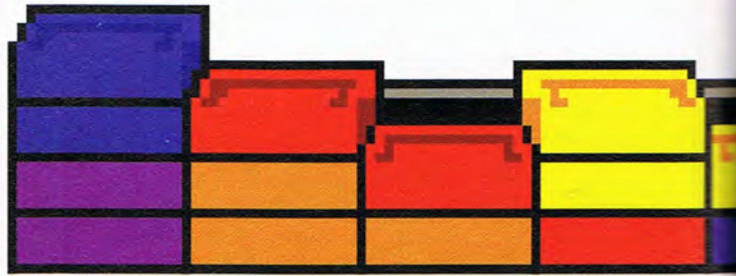


■ Esencialmente, un remake HD del juego de Wii, con misiones MI6 Ops adicionales y soporte para PS Move en PlayStation 3. *Reloaded* fue el último juego de Bond hasta la llegada de *007 Legends*, y su multijugador On-line se amplió a 16 jugadores.



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Tu guía mensual de tesoros retro de colección



DETALLES

FORMATO: Atari Lynx
AÑO: 1990
COMPAÑÍA: Atari
DESARROLLADOR: Atari
ESPERA PAGAR: +300 €.



PRUEBA A: *Klax* forma parte de la pequeña librería de 16 juegos que salieron para la máquina en Japón.



PRUEBA B: El cartucho de esta versión difiere de otros juegos de Lynx. En su reverso falta el logo de Atari y en su lugar hay un bloque de plástico.



PRUEBA C: La caja y manual también son únicos, pero es el peculiar cartucho el que más interesa a los coleccionistas de rarezas.

KLAX – ATARI LYNX VERSIÓN JAPONESA

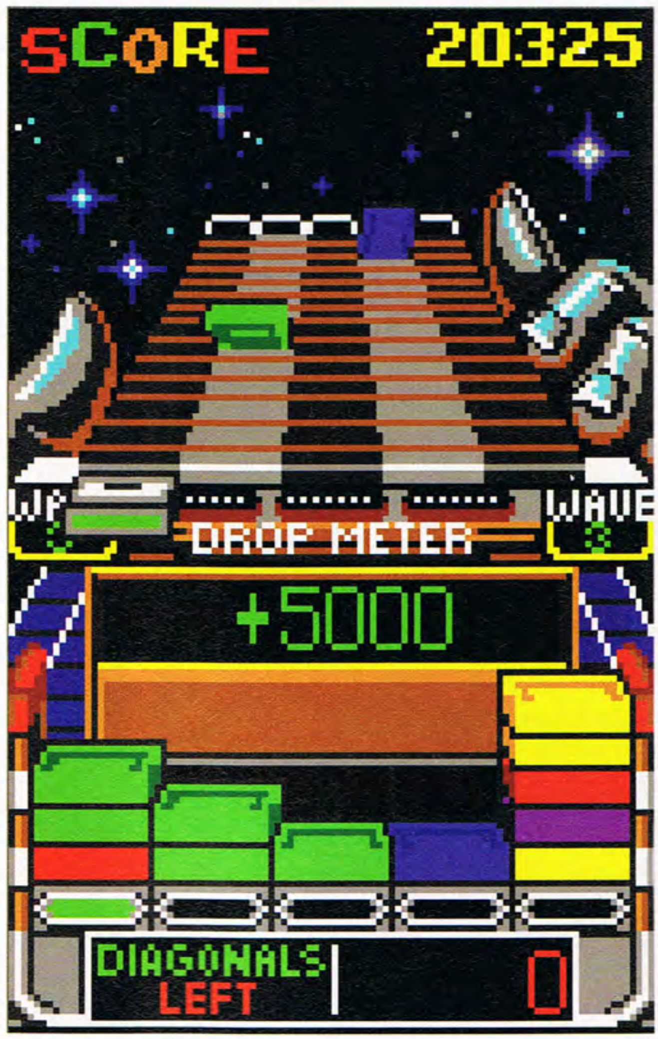
Si quieres que games™ hable de alguna de tus posesiones más preciadas, escríbenos a games@grupozeta.es

POR QUÉ

■■■ LA ATARI LYNX salió en 1990 en Japón, solo unos pocos meses después de su lanzamiento en Estados Unidos y Europa. Pero a pesar de ser la portátil más potente de su época, no fue un éxito demasiado sonado en esta región.

Este fracaso puede achacarse a diversos factores. La unidad y los juegos eran más caros que en cualquier otra parte del mundo, y la consola tenía que competir con la imbatible Game Boy de Nintendo, que a pesar de sus gráficos monocromos, costaba la mitad y estaba respaldada por un impresionante catálogo de software. Por ello, solo 16 juegos del catálogo de la consola fueron lanzados para la Lynx en Japón, y de esta escasa librería, *Klax* es de lejos el más raro e interesante.

Esta versión de *Klax* no solo tiene diferente empaquetado y manual de instrucciones que su equivalente occidental, sino que hay pequeñas diferencias en el propio juego. El cartucho es también particularmente interesante, ya que es diferente del resto de juegos de Lynx: en su parte trasera el logo de Atari ha desaparecido, sustituído por un bloque de plástico. Estas razones, más el hecho de que apenas se ven copias a la venta, lo convierten en uno de los juegos más perseguidos por los coleccionistas de Lynx.

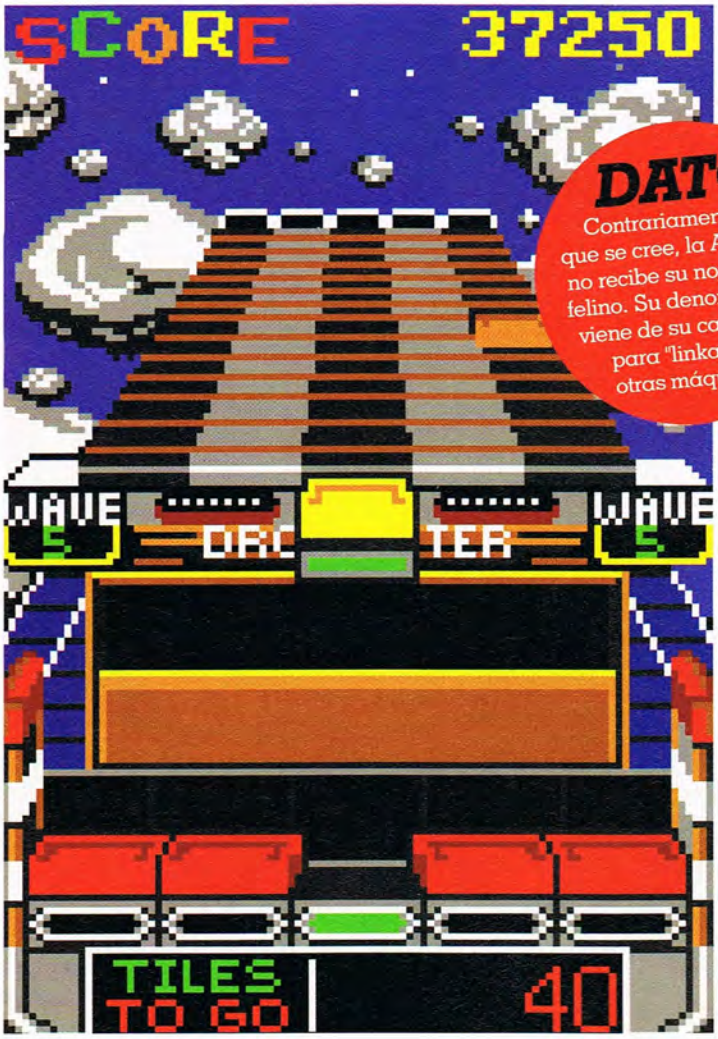


¿VALE LA PENA?

COMO PASA CON todos los grandes puzles, el concepto detrás de *Klax* es maravillosamente simple. Piezas de colores se acercan a ti por una especie de cinta transportadora y, moviendo un dispositivo que las coloca en un contenedor de 5x5, debes formar Klaxes: tres o más piezas agrupadas por el mismo color en horizontal, vertical o diagonal, al estilo de *Conecta Cuatro*. Si dejas caer demasiadas piezas en vez de colocarlas correctamente o el contenedor se llena por completo, pierdes.

La Lynx posee una impresionante cantidad de conversiones de arcade, especialmente de la propia Atari, donde desde luego entra *Klax*. La versión japonesa es prácticamente idéntica a la europea y la americana, con la excepción de que desaparece la sensual voz que adereza el desarrollo del juego.

Después de debutar en arcades en 1989, *Klax* apareció en prácticamente todos los ordenadores y consolas de la época. Fue tan popular que salió incluso para la monocroma Game Boy, a pesar de la importancia que tiene el color en el juego. En este port se distinguían unas piezas de otras por los dibujos que tenían en sus caras.



DATO
Contrariamente a lo que se cree, la Atari Lynx no recibe su nombre del felino. Su denominación viene de su capacidad para "linkarse" a otras máquinas.



TENGO UNO

Nombre: **Kieren Hawken**
Ocupación: **Escritor freelance**

¿Qué tiene la Atari Lynx, y *Klax* en particular, que te resulta atractivo?
La Atari Lynx fue la primera máquina que compré con mi propio dinero en 1990. Ahorré durante seis meses y mi padre me ayudó con una pequeña cantidad extra. Tengo mi Lynx desde entonces, y siempre ha sido y será mi máquina favorita. No solo por razones nostálgicas, sino porque la consola tiene muy pocos juegos malos y un montón de títulos excelentes. *Klax* es una conversión muy impresionante de un juego de arcade que ya de por sí era brillante.

¿Dónde encontraste el juego?
En un lote bastante grande que gané en eBay. Me quedé muy sorprendido al verlo, porque no estaba en la foto. ¡Más aún me sorprendí cuando descubrí su valor!

¿En qué condición estaba el juego y cuánto pagaste por él?
Calculé cuánto costaba y si dividimos el precio de todo lo que iba incluido en el pack, me costó algo más de 5 euros. Estaba en una condición casi impecable. Por desgracia, la caja está estropeada por el lomo.

¿Juegas a *Klax* en la actualidad? ¿Qué te parece?
Aún juego muy a menudo, y en mi opinión es tanto uno de los grandes de Lynx como uno de los mejores juegos de puzle en cualquier consola.

Finalmente, ¿considerarías vender el juego más adelante o es tuyo de por vida?
Definitivamente es mío para siempre, no solo porque soy coleccionista, sino porque también soy un gran fan de Atari. Hace unos años, alguien de Estados Unidos me ofreció más de 500 libras por él, pero lo rechacé. Increíblemente, encontré una segunda unidad un tiempo depués en otro lote, pero el juego no tenia paquete, era solo la tarjeta. ¡Lo vendí por un foro a alguien de EE.UU. por casi 300 euros!



POR QUÉ ❤...

Micro Machines

DAVID DARLING, KWALEE

“*Mi juego favorito de todos los tiempos sería* Micro Machines. *Nos divertimos mucho desarrollándolo y es de esos juegos que puedes disfrutar con más gente en el mismo cuarto. Si miras en la Wikipedia, está clasificado como juego festivo porque es un juego que podía disfrutarse en grupo. Es un juego muy social y la gente se divierte muchísimo con él. Estás compitiendo con tus amigos durante las carreras por el modo en el que la cámara sigue a los coches en pantalla y los restablece por detrás del grupo si alguno muere o se cae de la pista.*”

“Si miras en la Wikipedia, está clasificado como un juego festivo porque es un título que podía disfrutarse siempre en grupo”

DAVID DARLING, KWALEE



LO RETRO MÁS RETRO DE RETRO CITY RAMPAGE

Te mostramos los mejores homenajes retro del asombroso clon ochobitero de GTA, obra de Brian Provinciano.



RETRO CITY RAMPAGE, de Brian Provinciano, fue concebido hace bastante tiempo, en 2002. Por entonces se le conocía como *Grand Theftendo*, y era un proyecto casero para NES en el que Provinciano intentaba rehacer el ambicioso y legendario *Grand Theft Auto III* de Rockstar en la consola de 8 bits de Nintendo. Según Provinciano avanzaba su trabajo, fue añadiendo personajes de sus películas y juegos favoritos, convirtiéndolo en una oda a su infancia tanto como en un remakre del juego de Rockstar.

Acabó decidiendo que el proyecto tenía suficiente personalidad como para sobrevivir sin la sombra de *GTA* tras él, y comenzó a trabajar en el proyecto a tiempo completo, renovando su argumento y dándole un nuevo título: *Retro City Rampage.*

El resultado no es solo una divertida versión de la popular serie de Rockstar en clave 2D, sino también un repertorio de guiños a todo tipo de juegos clásicos, de *Frogger* a *Mega Man 2*. Es imposible listarlos todos, pero aquí están algunas de sus mejores referencias.



STREET FIGHTER

HEMOS DESCUBIERTO UN par de referencias a *Street Fighter*. Una bastante escondida es uno de los juegos disponibles en Nolan's Arcade, desde el que se oye el típico 'Here comes a new challenger'. La otra es la siempre pizpireta Chun-Li, aquí como prominente periodista de Theftropolis City. Aparece en muchos momentos del juego, subrayando aspectos importantes de la trama.



COMPAÑÍAS

ATARI APARECE MUY a menudo, pero hay muchos guiños a otras compañías, desarrolladores y marcas no relacionadas con los juegos. Algunos de los más obvios son Sixbucks Coffee (Starbucks), Theta West (Data East), Reeel Cheeesear's Pizza (Chuck E Cheese), MucasFlem (Lucasfilm) y, por supuesto, iPomme (Apple).



RAD RACER



CUANDO EL PROTAGONISTA se prepara para su última misión, un aviso indica al jugador que se ponga unas gafas en 3D (funcionan, de hecho, si te las pones). El punto de vista cambia a un juego de conducción, casi idéntico al éxito de NES *Rad Racer*. La única diferencia con el clásico es que aquí lo que conduces es una motocicleta.

FROGGER

AL PRINCIPIO, EL jugador tiene que cruzar una concurrida autopista para que Jester escape con su dinero. Alude a lo peligroso que es diciendo que una rana fue aplastada intentando cruzar la carretera.



JOHN ROMERO

BRIAN ES, OBVIAMENTE, un gran fan de Romero: el co-creador de *Doom* tiene su propio altar, donde el jugador recibe el código que le permite entrar en 'Modo Dios'. Hay que decir que usarlo desactiva la función de guardado, así que úsalo solo si tienes unas cuantas horas libres por delante.





KONAMI CODE

YA QUE HABLAMOS de los códigos, si metes el Konami Code (arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, B, A) desbloquearás todas las armas.

THE BEASTIE BOYS

AUNQUE BRIAN DECIDIÓ cntrarse en homenajes a juegos y películas, no se resistió a deslizar alguna cita musical. La mejor está en una cut-scene que muestra a los Beastie Boys disfrazados como en el videoclip *Sabotage*. Un policía que se está zampando un donut incluso te explica el chiste. Por si no estás suficientemente atento.

CONTRA

***CONTRA* FUE UN juego inmensamente popular en NES, así que no sorprende encontrarse el guiño de rigor. Al principio, el jugador tiene que infiltrarse en un edificio de alta seguridad. En un homenaje directo al clásico, hay que disparar a unos paneles de seguridad para eliminar las barreras eléctricas.**



NOLAN

SUPONEMOS QUE PROVINCIANO es fan del famoso director de cine. La primera parte de *RCR* rinde tributo a la escena inicial de *El Caballero Oscuro*, donde el Joker (o Jester, como se le denomina aquí) dispara a sus secuaces menos útiles o escapa de un atraco en un bus escolar. También hay un guiño a *Origen*: cuando el jugador duerme, entra en un minijuego llamado Killception, en el que hay que matar a la mayor cantidad de gente antes de despertar.

MONKEY ISLAND

HAY UNAS CUANTAS referencias al clásico de LucasArts *Monkey Island* en *Retro City Rampage*. Una está en la tienda llamada Guy Brush Paints, claro guiño al origen del nombre del héroe de *Monkey Island*. Más adelante, serás entrenado por un tal Gogbrush. Más adelante también se te pide que encuentres la pata de un mono de tres cabezas para poder arreglar tu máquina del tiempo.









CÓMO SE HIZO RETRO CITY RAMPAGE

Hablamos con Brian Provinciano de la creación de esta carta de amor a la década de los ochenta.

¿Qué sientes ahora que *RCR* está completamente acabado?

Todavía no me he dado tiempo para asimilar las cosas. Es un clímax un poco pocho después de tantos años de sangre, sudor y lágrimas. Había soñado con un fiestorro y todo tipo de celebraciones, pero aún no me lo he podido permitir. Volver a dormir una cantidad sensata de horas y dejar que mi cuerpo se recupere está siendo la celebración en un sentido un poco lamentable [risas].

¿Por qué decidiste incluir tantas referencias a juegos y películas?

He querido hacer mis propios juegos desde el mismo momento en el que empecé a jugar. Incluso antes de saber cómo hacerlo, dibujaba niveles imaginarios en papel, y luego en el ordenador. Recuerdo perfectamente cómo diseñé falsos niveles de *Sonic The Hedgehog* en mi 286.

En cierto modo, no es distinto de cómo *GTA: Vice City* homenajeaba a *El Precio del Poder* o *Corrupción en Miami*. Como desarrolladores estamos muy influenciados por intereses externos a los juegos. En *RCR*, todas esas cosas acabaron siendo una bola de nieve mucho menos sutil de lo esperado, y acabaron convirtiéndose en una parte muy definitoria del propio juego.

La primera vez que me pasó fue añadiendo un bar. Cuando pensé en que incluyera un homenaje a una aventura clásica me resultó muy excitante. Poco después pensé en que la misión tuviera también un guiño al protagonista de esa aventura, y ya fue un no parar.



Es interesante el hecho de que, al principio, el juego no era una comedia; tenía un tono más oscuro. Pero con la excepción de los días en los que he trabajado veinte horas y estoy a un paso de la tumba, el humor es lo que corre por mis venas. Así que el juego se fue convirtiendo en un catálogo de lo que me interesaba personalmente, y la llegada del humor fue inevitable.



Llené *RCR* de referencias, nostalgia, parodias, sátira, comentario social, anuncios de interés público, chistes privados, memes y algo de humor marrano e infantil para evocar mis recuerdos infantiles. Es un monstruo de cincuenta capas, con detalles para todo el mundo. A diferencia de lo que pasa con los juegos Triple A, nunca me quedé en un enfoque único y particular. El juego está diseñado para ser como un buffet libre, un batiburrillo de estilos y humor. La parte mala es que muchos críticos se han quedado con las partes que no les gustan en vez de destacar las que sí han disfrutado, pero supongo que era inevitable.

¿Cuáles son tus referencias favoritas?

La misión 'Croc Pit of Doom' y su ingenuo superhéroe sesentero es mi favorito visualmente. Tiene la típica tranpa mortal de supervillano, pero mezclado con otras cosas que me gustan.

La razón de la temática de viajes en el tiempo es que el juego es, en sí mismo, una cápsula del tiempo autorreferencial; se me ocurrió cuando pensé lo divertido que sería que la cabina de teléfonos de Bill y Ted aterrizara encima de alguien. La escena basada en esa idea es la chispa que inició todo el tema de los viajes en el tiempo.

El minijuego basado en *Bit.Trip: Runner* fue uno de los más divertidos de programar. He querido hacer un juego musical desde que *Dance Dance Revolution* salió a la venta. Encajaba perfectamente y a Gaijin Games les encantaba la idea. Trabajaron muy estrechamente con Freaky DNA, que compuso el audio.

La gente real del cine y la tele también fueron detalles interesantes. Me permitieron meter cameos estilo sit-com, y añadir así otra capa de nostalgia. Y por encima de eso, ¡fue estupendo rendir honores a algunos de los héroes de mi infancia!

Hay también muchas referencias a la ciudad donde vivo (Vancouver). Algunas misiones entran en el humor negro debido a cierta crítica social. A muchos jugadores se les escaparán, pero yo no cambiaría ni un detalle. Mucha gente me ha dicho que debería haberme centrado en referencias más masivas, pero entonces no habría sido un proyecto tan personal. Las referencias no están ahí para agradar a nadie; están ahí porque significan algo para mí.

¿Cuántas referencias incluiste?

Perdí la cuenta, pero hubo un momento en el que hice la lista para asegurarme de que todo era legal. Tuve a unos cuantos abogados revisándolo todo para asegurarme de que no me pasaba de la raya.



¿Hubo juegos que quisieras añadir y que quedaran fuera?

Desde el principio quise añadir montañas y rampas para meter acrobacias tipo *Excite Bike*. Pero habría sido demasiado trabajo, no solo de programación, sino también de diseño. Todo ha sido dibujado a mano, y esa idea no habría sido una tarea fácil de ejecutar.

¿Pediste permisos?

No. Las referencias mainstream no son lo suficientemente detalladas como para dar problemas.

¿Hay planes para alguna secuela?

Por el momento, no. Creo que esta historia ya ha sido contada. Es un paquete con toda mi infancia dentro. Me gustaría hacer más juegos de mundo abierto en un futuro, pero con distintos temas y estilo gráfico. Además, mi cuerpo también necesita un descanso.

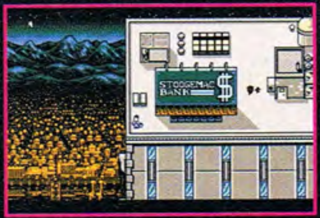
"EL JUEGO SE CONVIRTIÓ EN UNA EXTENSIÓN DE MÍ, ASÍ QUE EL HUMOR FUE INEVITABLE"





LAS ALUCINANTES AVENTURAS DE BILL Y TED

■ AL PRINCIPIO, ECHAS a Bill y Ted de su máquina del tiempo. Cuando te encuentras con tu yo futuro, le preguntas en qué número está pensando. Y responde: "69, dude!"



MEGA MAN 2

■ **EL JUEGO MÁS famoso de *Mega Man* en NES recibe su correspondiente guiño para iniciados. Cuando *RCR* comienza, el arranque del juego de Capcom es homenajeado, y podemos leer "...And so in the year 2012, the most overused parody", antes de que lleguemos a la azotea, donde un guardia de seguridad, con la melena al viento, rinde tributo al inolvidable personaje.**

DUCK HUNT

■ MIENTRAS EL GUARDIA de seguridad vigila, un pato pasa volando y es acribillado, lo que hace que aparezca, cómo no, el risueño Mr. Peepers del mítico *Duck Hunt*.



THE DEPARTED/MORTAL KOMBAT

■ DOBLE COMBO AQUÍ. Durante el atraco al banco, un secuaz se estrella con su coche, y se queja de que no estará en casa para la cena, en un guiño a *Infiltrados* de Scorsese. Como el accidente causa una gran nube de humo, una versión digitalizada del diseñador del sonido de *Mortal Kombat*, Dan Forden, aparece y grita "Toasty!"



PUNCH-OUT!!

■ **AL JUGADOR SE le pide que consiga una bicicleta para una misión. Se le envía a Bugeye Louie con ese propósito. Antes de entrar, puede verse un ring de boxeo y a Bugeye Louie en un obvio guiño al Doc Louis de *Punch-Out!!***

SKATE OR DIE

■ **HAY MULTITUD DE tiendas que el jugador puede visitar mientras está en Theftropolis. En Skate N Buy se puede conseguir un monopatín, y su nombre es una clara referencia al juego de EA.**





DONKEY KONG

■ HAY UN MOMENTO En el que Doc Choc quiere que recuperes un vehículo con forma de simio que se parece sospechosamente al Donkey Kong de Nintendo. La referencia va más allá cuando Doc Choc revela que posiblemente ha llevado al APE (Android Primate Electric XT-2000 Roadster) a los muelles para "fabricar clones falsos", algo que le pasó al juego original.



KITT

■ EN UNA MISIÓN el jugador tiene que robar una serie de vehículos para Vanilla T-Cuuuuuuuube, que es una parodia de Ice Cube y Vanilla Ice, obviamente. El primer vehículo es nada menos que KITT, *El Coche Fantástico*. Para rematar, aparece David Hasselhoff, que afirma que ha dejado una hamburguesa dentro del coche que estás intentando robar.



SCOOBY-DOO

■ **EL SIGUIENTE COCHE que hay que robar es una furgoneta de inconfundible aspecto. Nada menos que Shaggy aparecerá para intentar impedirlo. Y ni rastro de Scooby.**

PEE-WEE HERMAN

■ EL ÚLTIMO VEHÍCULO que el jugador consigue es una bicicleta aparcada en el exterior de un cine. Pertenece a Pee-Wee Herman, que se enfrenta al jugador. El cine proyecta dos parodias: *Ernest Gets Rabies* y *Trek Wars: The Search For Spock*.

BRUCE CAMPBELL

■ **UNA DE LAS piezas que el jugador necesita para su máquina del tiempo está en posesión de un tipo muy parecido al icono del horror de los ochenta Bruce Campbell.**





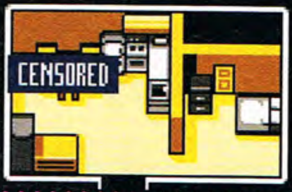


GHOSTBUSTERS

BUENA PARTE DEL argumento de *RCR* gira en torno a la alianza del jugador con los Go-Go Busters. Hace unas cuantas misiones para ellos, que van desde recuperar el Ecto-1 a cazar fantasmas. ¿Y eso por qué? Pues porque bustin' makes you feel good.

HOT COFFEE

DESPUÉS DE QUE el jugador ponga fino a Duke Norris, hay un bello guiño al polémico mod de *GTA: San Andreas*. El jugador lleva a la novia de Duke, Kimmy, a su apartamento. Allí, una barra de "Censurado" nos impide ver lo que todos imaginamos.



EL PAD DE NES

CUANDO ROBAS LA máquina del tiempo de Bill y Ted, puedes ver que un enorme pad de NES ocupa gran parte de la cabina. Un pad más pequeño se usa como una especie de controlador de los viajes en el tiempo.



SALVADOS

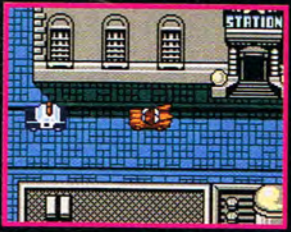
... POR LA CAMPANA, se entiende. Brian Provinciano es claramente fan, ya que muchas de las misiones del juego están basadas en la serie. Hay muchos personajes cuyo modelo está muy claro: Richard Belding (aquí Balding), Zack Morris (Duke Norris) y Screech (Squeak). El jugador también puede usar el famoso 'Tiempo Muerto' de Zack para romper la cuarta pared. Hay hasta gags subrayados con las imprescindibles risas enlatadas.

TAPPER

CUANDO EL JUGADOR se une a los Go-Go Busters, toma parte de un minijuego que recuerda a *Tapper*. Tiene una serie de barrilles llenos de zarzaparrilla ionizada y y debe lanzarlos a varios Ion Tapper AS5 para sellarlos.



BATMAN



ADEMÁS DE RENDIR tributo a *El Caballero Oscuro*, *RCR* parodia la serie de televisión de Batman. Una misión te pide que sigas a Biffman hasta su base. Cuando lo vence, el jugador es capturado por su antiguo empleado, que prepara una elaborada trampa al estilo batmaniano clásico.

PITFALL!

LOS ICÓNICOS COCODRILOS del juego de Activision aparecen en distintos momentos de *RCR*, pero el guiño más notable al clásico llega cuando el jugador (como Biffman) es capturado por Jester y debe escapar del retorcido Vine Pit 2600. Tiene que balancearse por una cuerda eternamente descendente y enviar a los malos a que alimenten a los animales.





COMMANDO

UNA DE LAS primeras misiones pide al jugador que liquide a decenas de enemigos y use granadas para volar una puerta. Si no es un homenaje al juego de Capcom nos comemos el sombrero.

LA ZAPPER DE NES

LA ICÓNICA PISTOLA de luz para NES es conseguida por el jugador al final del juego. Es una pistola láser increíblemente poderosa que destruye vehículos y enemigos de un solo disparo. Cuando alguien es alcanzado, les rodea un cuadrado blanco centelleante, como sucedía con el hardware original.



KIT LIMPIADOR DE CARTUCHOS

LOS CARTUCHOS DE NES Y otras consolas eran conocidos por ensuciarse con facilidad. Los kits de limpieza eran esenciales para mantenerlos en funcionamientos. El kit de limpieza de NES es necesario para que la máquina del tiempo funcione. En otro momento, un cartel que avisa de que se use el kit es sustituido por otro que pone, 'Simplemente sopla sobre él'.



IT'S A ME! MARIO?

MARIO FUE EL conejito de Playboy para la NES, y por eso hemos descubierto más referencias al fontanero que a cualquier otro personaje. Es posible que haya más escondidas en la ciudad de Theftropolis, pero estas son las que hemos encontrado...

1



THEFTROPOLIS ESTÁ LLENA de colinas verdes decoradas con los mismos ojos que las de los juegos de *Super Mario Bros*.

2



AL PRINCIPIO DEL juego hay que escapar de la escena del crimen con Jester, y descienden por una tubería hasta un alcantarillado.

3

LAS ALCANTARILLAS TIENEN un bloque de 'POW', que liquida a todas las Tortugas Ninja del nivel.



4



CUANDO EL JUGADOR investiga otra alcantarilla más adelante, es atacado por un fontanero radioactivo que parece una versión zombi de Mario.

5



EL HERMANO DE Mario, Luigi, también aparece en *RCR*. Se llama Loogie y despacha una de las tiendas de Theftropolis.

6

UNO DE LOS mini-juegos de *RCR* es casi idéntido al minijuego de las caras giratorias que aparece en el *Super Mario Bros 3* de NES.



7



SIN MOVERNOS DE *Super Mario Bros 3*, uno de los power-ups es una copia total del traje de mapache del juego de Nintendo.

8



SUPER MARIO BROS 2 fue un trasunto marianizado de *Doki Doki Panic*. Un cartel hace referencia a él en *Retro City Rampage*.

UN JUEGO LLAMADO Super Stomp Pals es *Super Mario Bros* con estilo DayGlo.

9



10

SIEMPRE QUE SE queda dormido, el jugador emula la clásica imagen de final de juego de *Super Mario Bros 2*.



11

Y FINALMENTE... HAY tuberías que llevan a cuevas de bonus repletas de monedas para recoger.





PRO WRESTLING

CUANDO EL JUGADOR está aprendiendo a usar las armas, lo hace en un ring de lucha libre que es prácticamente idéntico al del éxito de NES *Pro Wrestling*.



GAME GENIE

CUANDO DOC CHOC tiene problemas para localizar determinados objetos pide ayuda a Gamedini, que sabe todos los secretos de Theftropolis. Doc Choc avisa al jugador de que Gamedini no tiene licencia, en obvia referencia al Game Genie de Codemasters.



GAUNTLET

WHEN DOC ES capturado, el jugador tiene que buscarlo. Por desgracia para él, lo han escondido en un laberinto lleno de calaveras, enemigos y confres del tesoro al estilo *Gauntlet*. Después de que la búsqueda de una llave se revele infructuosa, el jugador optará por salir de allí vía bazooka.

REGRESO AL FUTURO

LA AMPLIA MAYORÍA del argumento de *RCR* es un homenaje a *Back To The Future*. Cuando el jugador no está intentando evitar que su propia madre le seduzca, está envuelto en un follón con viajes en el tiempo, un DeLorean y un personaje llamado Doc Choc y que es la viva imagen, cómo no, de Doc Brown. Great Scott!





NOLAN BUSHNELL

HAY UNOS CUANTOS guiños al co-fundador de Atari. El más evidente es Nolan's Arcade, a donde se puede ir a probar distintos juegos. También hay referencias a Chuck E Cheese's y Atari.

ROB

UNO DE LOS robots que vigilan un código en la torre Impossible Mission es ROB, el popular Robotic Operating Buddy de Nintendo.





IMPOSSIBLE MISSION

GAMEDINI INFORMA AL jugador de que una serie de códigos especiales pueden encontrarse en determinado edificio. El jugador debe subir en ascensor a cada piso y encontrar una llave oculta. Luego debe meter el código a lo Impossible Mission, esquivando múltiples robots.

HÉROES DE ACCIÓN DE LOS OCHENTA

AL PRINCIPIO DEL juego, el héroe es asaltado por múltiples héroes de acción de los ochenta cuando intenta escapar. Primero, por las Tortugas Ninja, que le siguen hasta las alcantarillas. Después es arrollado por la furgoneta del Equipo A, y recibe una paliza de Hannibal y el resto de la banda, aunque es sencillo desembarazarse de ellos. Por último, y como bombazo final, un enorme helicóptero lanza a Arnold Schwarzenegger y Sylvester Stallone a la refriega.



THE LEGEND OF ZELDA

■ *ZELDA* FUE UN juego de NES inmensamente popular. y recibe su correspondiente sartenada de guiños en *RCR*. La zona inferior derecha del mapa de Theftropolis tiene un área verde que es prácticamente idéntica a los gráficos del clásico de NES. Si entras a la cueva que te indica, verás que también es muy similar. Antes de eso, el jugador recibe una espada y un escudo y se le dice que tiene que golpear cosas para descubrir secretos. También hay un corazón aparentemente inalcanzable en los muelles de la ciudad.





SMASH TV

■ **EN ALGUNOS NIVELES de *RCR*, el jugador es arrojado a unos mortíferos cuadriláteros donde tiene que eliminar a docenas de enemigos con el arma que tenga a mano. El escenario es clavado a los del juegazo de Eugene Jarvis. Solo falta Mutoid Man.**



DR ROBOTNIK



■ APARTE DE UN diálogo que habla de unas zapatillas para correr que vienen de las 'Green Hills', no hay muchas referencias a los *Sonic* en *RCR*. Una de las mayores, sin embargo, es la del villano principal del juego. El Dr Von Buttnik es un obvio trasunto del Dr Robotnik, y se enfrenta al jugador en varios momentos clave del juego. Normalmente lo hace subido a huevos similares a los ingenios que pilota en los juegos de Mega Drive y destaca su especialmente impresionante arma final del juego.

METAL GEAR SOLID

■ LAS AVENTURAS DE Solid Snake también son profusamente citadas en el juego de Brian Provinciano. Comienzas encontrándote con el Mayor Lee en una armería, donde te encomienda una misión. Dicha misión implica usar tu habilidad para pasar desapercibido esquivando a una serie de soldados hasta llegar a un camión cercano. Hay un nivel similar más adelante, en el que tienes que deslizarte entre soldados enemigos para infiltrate en AT Corp. Dos detalles más: el Mayor felicitándote en una caja de cartón, y un mensaje suyo que dice, "I was feel slept", una referencia directa a la infame traducción al inglés del clásico de NES y su "I feel asleep". Ah, y también está la tienda Sneaky Snake Box & Crate.



INDIE GAMES

■ **DENTRO DEL NOLAN'S arcade hay unos cuantos juegos retro. Virtual Meat Boy es un juego de carrera infinita protagonizado por Meat Boy y que emula los gráficos de una Virtual Boy (3D opcionales incluidas). También hay una versión reducida del *Bit.Trip Runner* de Gaijin Games y otro juego llamado Epic Meal Time, en el que hay que zamparse las indigestas creaciones del popular show de Youtube del mismo nombre.**



LEE MAJORS

■ **SIN SALIRNOS DEL tema *Metal Gear*, Mayor Lee es claramente una referencia a Lee Majors, que dio vida al tremendo Colt Seavers en la serie clásica de los ochenta *The Fall Guy* (que nunca llegó a España).**

GAME BOY

■ HAY UNA BUENA cantidad de filtros de imagen para *RCR*. El filtro Super Video Brick emula a la Game Boy, dándole a la pantalla el característico aspecto monocromo de la consola.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

■ HEMOS LLEGADO A matar varias veces a las Tortugas Ninja, ya que se cruzaron con nosotros en numerosas ocasiones. Ya hemos mencionado que aparecen brevemente durante la intro, pero hay otra secuencia posterior en el que hay que conducir por las alcantarillas conduciendo un camión, en lo que se parece sospechosamente a un nivel del juego de NES de las Tortugas. Otra misión posterior presenta a un clon de Shredder pidiendo al jugador que limpie de su casa una invasión de estos quelonios. Para ello, deberá nadar por un nivel submarino muy parecido al del juego de NES. E igual de puñetero.

ESENCIALES

10 MEJORES JUEGOS LANZADOS EN 2012

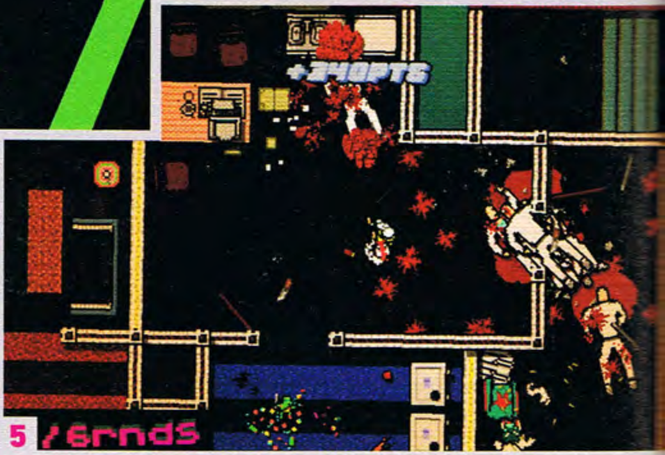
■ Este mes ha habido llantos, arañazos, mordiscos y golpes bajos dignos solo de Johnny Cage en la redacción de games™. Y no por elegir los juegos del año, en los que todos estábamos de acuerdo, sino por ponerlos en orden. Después de batallar hemos llegado a la conclusión de que esta lista numerada de aquí abajo es el resumen más justo del impresionante catálogo que ha visto la luz en 2012, juegos independientes y superproducciones por igual, pues ya no le vemos sentido a diferenciar entre unos y otros.

4


1


3


2


5


Dishonored
12 de octubre
Estudio: Arkane Studios

1 *Dishonored* es nuestro juego del año porque demuestra cómo cada mínimo detalle cuenta a la hora de recrear el mundo limitado en el que nos vemos arrojados. Y da igual si la historia es evidente, porque su mecánica es tan variada y está tan perfectamente engrasada que permite acabar cada misión, no ya matando o perdonando al vida al objetivo, sino recorriendo un camino que solo nos habremos labrado nosotros mismos y que podemos recorrer de mil formas diferentes, ya sea arrojando una granada por una ventana, poseyendo a un enemigo o siendo una sombra que acecha y ataca solo cuando cree necesario.

Borderlands 2
21 de septiembre
Estudio: Gearbox Software

2 La secuela de Gearbox es una de esas que cuando el sabio señala a la luna para corregirle sus defectos primerizos saca un lanzacohetes y vuela en pedazos la luna, el sabio, el dedo y a todos los extras de Mad Max. *Borderlands 2* sólo consiste en disparar hasta quedarse idiota, por el sendero del tigre; o en calcular con calma su intrincado sistema rolero de porcentuales, bonus y estadísticas y disparar hasta ser el único listo en pie, por el camino del dragón. Y tiene un cooperativo que lo multiplica todo por cuatro sin obligarte a interactuar. ¡Es como ligar borracho y que a la mañana siguiente en la cama haya algo mono!

Super Hexagon
5 de octubre
Estudio: Terry Cavanagh

3 Terry Cavanagh ha conseguido simplificar el videojuego a nivel atómico: polígonos, colores planos, música y movimiento. Y sin embargo, ha conseguido una experiencia tremendamente profunda, adictiva y muy, muy exigente. *Super Hexagon* es un juego de echar horas, por mucho que saliera en iOS. Quizá sea su dificultad, que necesita entrenamiento previo para poder llegar siquiera a los 40 segundos o quizá era que sus laberintos hipnotizaban, pero era imposible abandonarlo hasta superarlo. Y cuando se supera, la satisfacción es tal que más que un juego del año, parece haber sido un Everest del año.

Journey
14 de marzo
Estudio: thatgamecompany

4 El gran logro de *Journey* es muy sencillo, mucho más fácil de entender que unos meros logros estéticos o jugables: es un título que puede cautivar tanto al recién llegado a los videojuegos, a quien no ha cogido un pad en su vida, como al encallecido explorador de mundos virtuales. Por supuesto, está más cerca de agradar, con su desarrollo suave, sosegado y sin muertes de ningún tipo, al primero que al segundo. Pero los más veteranos sabrán apreciar sutilidades de su diseño como los soberbios puzles o la ausencia de convenciones cargantes como tutoriales para idiotas o flechas que indican el camino.

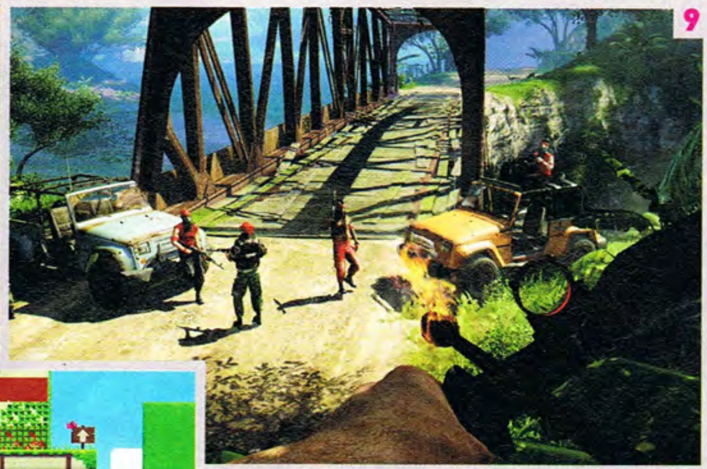
Hotline Miami
23 de octubre
Estudio: Dennaton

5 Si has jugado a *Hotline Miami*, probablemente tengas en favoritos su genial banda sonora. Y es que sus partituras de chiptune son solo uno de los particularísimos elementos que hacen que este juego ultraviolento que tanto recuerda a lo mejor del cine de mafiosos de los ochenta. Su fulminante mecánica de prueba y error solo es superada por la fulminante tensión que crea cada encuentro contra un enemigo: morir o matar, ya sea de un golpe o un disparo, todo ocurre en menos de un segundo. Este juego reduce todo a centésimas de segundo, y por eso consigue que cada una de sus sensaciones calen tanto.





8



9



7



6



10

The Walking Dead
24 de abril - 21 de noviembre
Estudio: Telltale Games

6 El hecho de que un juego descargable, episódico y perteneciente a un género que los voceros de la industria declaran oficialmente muerto se haya encaramado en lo más alto de las listas de lo mejor del año es motivo de celebración. *The Walking Dead* es un juegazo que no da grima en su versión portátil, que no teme ser honesto con sus personajes, que disfruta baqueteando emocionalmente al jugador, y todo con un desarrollo inteligente, extraordinriamente bien escrito y que se permite innovar dentro del submundo de las aventuras gráficas, donde teóricamente todo estaba inventado. Un diez.

Fez
13 de abril
Estudio: Polytron The

7 El juego de Polytron es el corte de mangas al mainstream más sonoro, atrevido y divertido del año. Vale, sus creadores están algo subiditos, pero es que el juego es para estarlo: empleo de una estética del pasado para reformular las mecánicas del presente, desafíos que implican dibujar planos en un papel o escanear la pantalla con el móvil, un punto de partida que nos recuerda al inmortal *Nebulus*... por el amor de dios, el protagonista lleva un fez, el adminículo estético más distinguido desde la chistera. Un juego poliédrico, inagotable y poderoso, divertido, frustrante, irritante y, por descontado, absolutamente inolvidable.

Sleeping Dogs
17 de agosto
Estudio: United Front Games

8 *Sleeping Dogs* es lo mejor que nos ha pasado desde que se murió Bruce Lee y ni siquiera habíamos nacido por entonces: una reinvención de los mundos abiertos filtrada desde la óptica hongkonesa y alejada de las derivas del cine mafioso occidental, tan anquilosadas como los atascos y la vida social en el *GTA IV*. En *Sleeping Dogs* sólo usamos armas si podemos ir a 200 kilómetros por hora y/o haciendo parkour por azoteas, porque el resto de esta revisión de Infiltrados se resuelve con el Camino del Patadón en la Caries, el gritito hortera y la pose chulesca. En serio, es lo mejor desde *Just Cause 2*.

Far Cry 3
29 de noviembre
Estudio: Ubisoft Montreal

9 Por si estar atrapado en una isla en medio de una guerra tribal fuera poco, *Far Cry 3* nos pone en la piel de un niño pijo que aprende muy rápido cómo funciona el mundo salvaje: devorar o ser devorado. Dicho mundo es inmenso, en tamaño y en posibilidades, pues asaltar de forma sigilosa una base pirata para después cazar un oso con arco y usar su piel para mejorar nuestra bandolera para cargar más armas es solo una de las cientos de cosas que se pueden hacer entre misión y misión. Y a esto le sumamos un rival carismático y un montón de secundarios majaretas capaces de, entre otras cosas, comparar a un tiburón con su suegra.

Dragon's Dogma
25 de mayo
Estudio: Capcom

10 La resurrección de Capcom pasa necesariamente por la sorpresa más grata de 2012: un arcade de mamporros de mundo abierto disfrazado de bethesdazo. Tú te acercas a este juego de nombre chusco pensando que va a ser la versión japonesa de un *Elder Scrolls* y ¡bam! ¡Es un *King Of Dragons*! ¡Uno en el que trepas por los enemigos mientras les partes la boca y tus colegas esclavos se van de viaje a los mundos de otros jugadores y vuelven aprendiendo cosas! ¡No puedo parar de usar exclamaciones, porque Capcom no para de meterle DLC gratuitos!

games™

La trastienda

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA



>> S.T.R.I.K.E. 7

■ madcatz.com ■ Precio: 299,99 €

>> Cortado a la medida de los pros del juego On-line, el teclado S.T.R.I.K.E. 7 de Mad Catz tiene un precio de vértigo, pero lo justifica con unas cuantas características que te dejarán ojiplático, empezando por la pantalla TFT Táctil V.E.N.O.M. con la que podrás configurar macros, activar el chat de voz y ajustar la retroiluminación de un teclado que puede separarse en dos partes para adaptarse a tu forma de jugar. Incluso podrás cambiar algunas teclas por otras con borde de goma. Con esto, ni un surcoreano podrá toserte en *Starcraft II*.





Nitho Corsa

■ blade.es

■ Precio: 399 €

>> Este lujoso asiento con chasis de acero reforzado es el complemento perfecto para los mejores volantes del mercado. Podrás ajustar a tu antojo el soporte del volante, así como el grado de inclinación de los pedales, e incluso podrás adquirir por separado otro soporte extra para el cambio de marchas. Es totalmente compatible con toda clase de volantes, incluyendo el Logitech G27 y el Thrustmaster T500 RS.



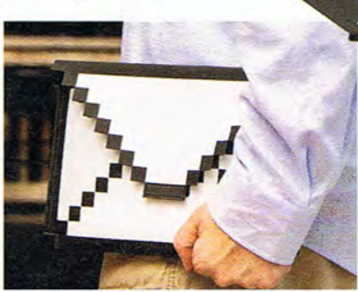
>> 8-Bit Sleeve

■ thinkgeek.com

■ Precio: 29,99 $

>> Transporta y protege tu iPad de manera elegante, gracias a esta funda de piel sintética, con un look pixelado que enamorará a cualquier nerd de los videojuegos. Su suave interior está diseñado para no dañar la pantalla de la tablet, pero no nos extrañaría que acabaras usándola incluso para llevar los papeles a Hacienda. Seguro que te reciben con una ovación.







>> Zoltar

■ hammacher.com ■ Precio: 9,000 $

>> En nuestro apartado "Para cinéfilos muy, muy ricos, que se gastan la pasta en cosas absurdas" os presentamos esta lujosa recreación del autómata augur que le destrozaba la vida a Tom Hanks en *Big*. Desde el interior de su lujosa cabina de madera de roble y cristal templado, Zoltar te dará de viva voz (y en inglés, eso sí) 16 predicciones y otras 23 en forma de tarjetitas (la máquina almacena 2.000 de ellas). Sospechamos que la primera tarjeta dirá algo así como "Deja de pulirte el dinero en frikadas y sal a que te dé un poco el aire, majo".

>> Wii U Flip Stand

■ madcatz.com ■ Precio: 29,95 €

>> Enhorabuena: ya tienes tu Wii U. No podrás evitar que el GamePad se llene de dedazos (sobre todo si hablamos de la versión Premium), pero sí podrás impedir que la pantalla se arañe o se llene de mugre mientras no estés jugando gracias a esta funda protectora que además sirve de atril.



>> Prometheus

■ fox.es ■ Precio: 22,95 € / 30, 95 €



>> El retorno de Ridley Scott al SciFi (y más concretamente al universo Alien) no dejó a nadie indiferente. Amada por unos y detestada por otros, Prometheus llega al mercado doméstico en dos versiones que aportan las esperadas escenas eliminadas, aunque éstas no arrojan todas las respuestas que reclamábamos tras los créditos finales. Merece la pena rascarse algo más el bosillo y apostar por la Edición Coleccionista y sus cuatro discos: además de la versión 3D incluye un apartado Extras mucho más extenso.

>> Metal Slug Mechanical Kit

■ shopncsx.com ■ Precio: 29,90 $

>> Si tu tarjeta de crédito todavía no ha fenecido tras la adquisición de la Neo Geo X, aún puedes rematarla con esta maravillosa colección de gashapones de Takara Tomy A.R.T.S. inspirada en los *Metal Slug*. En Japón podrás encontrar cada cajita por 300¥. En NCSX tienes las cinco cajas por 30 $: y merecen el desembolso. Además de recrear a Marco Rossi y Cía, el camello con ametralladoras y los entrañables vehículos SD de los originales de SNK, cada caja incluye un cartuchín de Neo Geo. Y la quinta caja, la consola y su no menos mítico mando. Imprescindible.






T3
Guía de Gadgets
Precio: 5,95 €
(6,10 € en Canarias)
ANÁLISIS A FONDO
Wii U
LA CONSOLA DE LAS NAVIDADES
APPLE VS ANDROID
GUERRA DE MINITABLETAS
EL DESFILE DE LAS 7 PULGADAS
ENTREVISTA
Lord Sugar
"Otros móviles están por delante de los de Apple"
GUÍA DE COMPRAS
537 gadgets
La guía de tecnológía más completa
INVESTIGACIÓN
El gran timo de las apps
Juegos 'gratis' que pueden salir carísimos
LO ANTIGUO ESTÁ DE MODA
Especial sobre tecnología retro
SUPERTEST
GRANDES TV
CÁMARAS
AURICULARES
RADIOS DAB
TECNOLOGÍA PARA DEPORTES
GRUPO ZETA



gamesTM MMO WORLDS

Todo lo que debes saber sobre el mundo del MMO

PREVIEW
RIFT: STORM LEGION
Probamos la primera expansión de Rift, Storm Legion

ENTREVISTA
NAOKI YOSHIDA
Charlamos con el hombre que quiere hacer algo grande de Final Fantasy XIV

CITY OF STEAM

La magia y el misterio se mudan a los navegadores mientras Mechanist Games se prepara para lanzar su aventura free-to-play



City Of Steam

Los Channeler hacen gala de ilustrismo con sus sombreros de copa, más propios de cierto blog con un Pac-man de logo que de un mundo steampunk.

¿UN MMO O UN RPG? O TODO A LA VEZ.

A pesar de su gran éxito, los MMO nunca han sido algo mainstream, pues en general solo llaman al atención de los jugadores más avezados. También son caros y enseguida se vuelven herméticos, de modo que no hay forma de que entren nuevos jugadores. *City Of Steam* va aún más allá -es un RPG/MMO free-to-play de un famoso estudio chino – y solo se puede jugar en un navegador web. Rizando el rizo.

Y aún tras su bizarro planteamiento, es sumamente original. El juego se ambienta en un mundo de alta tecnología, literalmente. El mapa en el que nos movemos está compuesto por un montón de maquinaria suspendida en el aire y en el que las razas luchan por poblar sus engranajes. Del mismo modo, la tecnología empleada en este mundo 'deus ex machina' es steampunk: hierro, grasa, pistones y vapor. Las reminiscencias a las novelas de HG Wells o a China Mieville son claras, con muchas razas enfrentadas en un mundo alienígena.

"No es alta fantasía," dice Gabriel LaForge, el responsable de marketing del juego. "Es igual que con los zombis, creemos que ya es hora de superarlo". En el corazón de este mundo, existe una ciudad, Nexus, una de las más antiguas del planeta y construida gracias a las naves estrelladas de una antigua civilización que dieron forma al mundo de las máquinas que conocemos tras prever un cataclismo inevitable. Aquí es donde nos arrojan, y donde el personaje termina después de que él o ella escape de la ciudad de Delton después de que una catástrofe la asole. "Aunque el juego se ambienta principalmente en Nexus, hay un amplísimo rango de entornos por explorar. Nunca te sentirás confinado en un espacio pequeño. Nuestro escenario más grande, Meluan's Road, es perfecto para hacer largas carreras de motos".

Como *Dragon Age* y *Guild Wars 2*, según la raza que elijamos -hay cuatro humanas y el resto son orcos, enanos y stoghorn adaptados a la estética steamkpunk –, el personaje contará con un origen diferente y una misión de introducción alternativa, con diferentes decisiones *ingame* que afectarán al mundo y a la historia y al objetivo del juego: acabar con o salvar al mundo de Nexus.

INFORMACIÓN

FORMATO: PC
COMPAÑÍA: Mechanist
DESAROLLADOR: Mechanist
ORIGEN: China



AUNQUE SOLO HAY cuatro clases en la beta que el juego ha lanzado, todas ellas están basadas en la mitología del juego. Así que mientas que resulta plausible ver un Artillero o un Pesado en un mundo steamkpunk, resulta bastante extraño ver un Arcano con poderes místicos extraídos del mismo mundo o Magos de apoyo capaces de mejorar con rezos los poderes de sus aliados. "No es que la magia no tenga una explicación en el mundo, está extraída de los mismísimos mecanismos, de la máquina en sí", dice LaForge.

A diferencia de otros MMO, sin embargo, el equipo también ha intentado asemejarlo mucho a un RPG. No les importa si se juega solo, y al juego tampoco. Así que un jugador aislado en un servidor privado puede jugar perfectamente y disfrutarlo como un RPG con un mundo amplio, y no echar de menos las masas de jugadores mientras se machacan enemigos y se desmonta maquinaria disfuncional en cuevas subterráneas. Las peleas contra enemigos es intuitiva, y tan rígida como en el resto



Tres razas jugables son verdes: orcos, goblins y hobbes. Sí, hobbes, pero no son tigres de peluche.

Los Gunners pueden elegir entre tres sets de armas diferentes.

"No nos molesta que nos llamen 'clon del WoW', pues no lo somos, pero lo consideramos un halago"





El origen de cada jugador dependerá de la raza escogida, y se mantendrá así durante el resto del juego.



de MMO, pero las misiones estan tan bien escritas y son tan originales como en *Guild Wars 2* o el mismísimo *World Of Warcraft*. "No nos molesta que nos llamen 'clon del WOW', puesto que no lo somos, pero lo consideramos un gran halago".

Del mismo modo, el rango de especialidades disponibles para cada clase divergen bastante rápido. Nuestro artillero stoghmari -vaya plural tienen los stoghorn- estaba especializado en enemigos individuales a larga distancia, pero podía cambiar rápidamente al combate a corta distancia con pistolas dobles, y causar mucho daño de las dos formas.

Como un juego 3D basado en navegadores y que corre en el motor Unity, hay muchos límites sobre lo que pueden hacer con el juego sus desarrolladores. Gráficamente está al nivel del *WoW*, un juego de 2004. Pero pese a las limitaciones, el diseño del mundo es ejemplar dentro del género, quizá por la increible ficción creada por el equipo o por el amor que le están dando a todo. "Primero nos centramos en hacer el juego, tras lo cual miramos a nuestra competencia, y no vimos nada parecido. Si lucen mejor, es porque hay de por medio una descarga de varios gigas".

Que no haya descargas ni parches es algo positivo. "Tenemos un contenido de triple-A y unos gráficos que apenas cuestan unos megas cargarlos". LaForge se muestra cauto sobre cómo cambiar la idea de los jugadores sobre los juegos de navegador: "Si no nos copian mil veces, podremos demostrar que los juegos en navegador no son todos como los de Facebook, sino que pueden ser buenos". Que así sea.

LOS DESARROLLADORES

Mechanist Games está establecido en la ciudad china de Xiamen, curiosamente, la misma ciudad que es bastante mencionada en el libro sobre MMO, terrorismo y hackers chinos -sí, tela- *Reamde*. Pero pese a tener su sede en China, está bastante repartido y tiene varios trabajadores internacionales, y el juego está pensado para el mercado occidental. Su figura más importante, curiosamente, es el fundador y veterano programador David Lindsay. Ha compuesto la música, llevado la dirección artística, rediseñado varias áreas, trabajado como diseñador jefe cuando fue el director de la compañía y ha escrito tres libros ambientados en el mundo del juego, así como un juego de rol de papel y lápiz. Eso sí que es darlo todo por un juego y un estudio.

MMO UPDATES

LÁS ULTIMAS NOTICIAS EN EL MUNDO DEL JUEGO ON-LINE

WUSHU: ¡SECUESTROS!



El MMO de artes marciales *Age Of Wushu* ha anunciado una característica muy rara de su mecánica, así como su beta cerrada. Los jugadores que se desconecten se convierten en NPCs que consiguen dinero y experiencia con trabajos del juego. Otros jugadores pueden noquearles y raptarles, llevándolos en sacos negros por la ciudad y pudiéndoles vender por un buen pico. Los jugadores con más honor pueden intentar evitar semejante situación. Locura y esclavismo.

LO QUE SE HA LANZADO



Cabal Online, *RaiderZ* y *Darkfall: Unholy Wars* han visto la luz. *Cabal* es un viejo MMORPG coreano que es mejor evitar. *RaiderZ*, con su cutre nombre, es un MMO a lo *Monster Hunter* que quizá merezca un poco la pena. Y *Unholy Wars* es un reboot del revolucionario y ultra-hardcore MMO en decadencia. Somos muy positivos en nuestras perspectivas, ¿eh?

SWTOR F2P



Star Wars: The Old Republic ya se ha relanzado como un juego free-to-play. Los jugadores que no paguen solo cuentan con tres razas, progresión más lenta, resurreciones de pago y otras limitaciones que hacen el juego aún más soporífero. Nuestro consejo: pasad.

LA VIDA ES UN TEATRO EN THE SECRET WORLD



Pese a su genial guión, el condenado MMO *The Secret World* ha anunciado un montón de contenido hace nada: su primera raid, que tendrá lugar en las calles de Nueva York, un nuevo set de armas con motosierras y...un teatro. Por lo visto, en este género los jugadores han llegado a un punto donde ver a otros haciendo teatro hasta resulta divertido...



Además de *Rift*, Trion anda trabajando en otros dos MMO: *End Of Nations* y *Defiance*, del que podéis leer un jugoso avance en este mismo número.

Rift: Storm Legion

EL MMO DE TRION SE SUMERGE EN UNA NUEVA DIMENSIÓN

Mientras que todo el mundo estaba atento a *Star Wars: The Old Republic* y *DC Universe Online* en 2011, *Rift* pasaba desapercibido para la mayoría. Sin embargo, es el único MMORPG de ese año que ha seguido siendo de pago, así que algo habrá hecho bien. Los demás fallaron en atrapar a nuevos jugadores y optaron por el free-to-play o directamente cerraron, como *Black Prophecy*. Incluso *SWTOR* ha tenido que optar por lo gratuito.

¿Qué ha hecho *Rift* para seguir adelante y no solo no hundirse, sino poder lanzar una de las expansiones más grandes vistas en un MMO, la mastodónica *Storm Legion*? Está claro que la clave son sus dos fundadores, que se llevaron años de experiencia de EA y NCSoft y decidieron hacer la mejor plataforma de MMOs posible, poniendo el enfásis del juego en la personalización y flexibilidad de los personajes y los eventos en mundo abierto. Pero debe haber algo más que eso que explique el éxito.

INFORMACIÓN

FORMATO: PC
COMPAÑÍA: Trion
DESARROLLADORA: Trion



Hal Hanlin, productor de *Rift*, nos cuenta más: "Hemos empleado mucho tiempo y nos hemos esforzado por cambiar lo que el mundo debe esperar de un MMO. Se trata de entenderlo como un servicio. Hemos lanzado mucho más contenido durante los últimos 18 meses que otras compañías que lo han vendido como expansiones. Y en ese tiempo, hemos triplicado el tamaño del juego con *Storm Legion*."

Es cierto que el ritmo de actualizaciones autoimpuesto por Trion mantuvo vivo *Rift*. Casi todos los MMO introducen contenido a lo bestia cada seis o doce meses, pero Trion ha ido haciendo avances en la historia y en el mundo casi cada dos meses durante los últimos dos años. "Contamos con las mejores herramientas del mundo, así que podemos crear contenidos rápidamente," comenta Hanlin.

Más allá del contenido extra, los diseñadores se han deshecho de muchos elementos que simplemente no funcionan, y nada es sagrado. "Nunca hemos temido nada. Si algo no les funciona a nuestros jugadores, por muy brillante que sea la idea, lo cambiamos o lo extirpamos. Nosotros también jugamos, y leemos los chats, conocemos y sentimos las mismas emociones que el usuario, y estamos dispuestos a todo con tal de seguir mejorando *Rift*." Esto viene dado por la variedad de equipos, desde el PVE hasta los fanáticos del PvP. "Cuando nuestro CFO es un raider, sabes que algo marcha bien", dice Hanlin.

COMO DEJA CAER Hanlin, *Storm Legion* es una expansión enorme, agrandando el tamaño de Telera al añadir dos nuevos continentes abandonados, Dusken y Brevane, llenos de enemigos gigantes a lo *Shadow Of The Colossus*. También permite







Rift no carece de inventiva en lo que respecta al tamaño de sus criaturas, por no hablar del diseño.

"La queja que más he oído es que la gente no sabe decidirse entre si subir nivel o cambiar de build, y eso casi es algo bueno"



Merece la pena visitar las zonas muertas y desoladas de Dusken .



a las facciones luchar unidas, agruparse y formar gremios, así como añade nuevas almas al complejo y muy flexible sistema de clases de *Rift*. Los nuevos Hunt Rifts permiten al jugador atraer más enemigos poderosos al juego para luchar, mientras que el modo Onslaught añade un toque de *tower defense* al título. Además, hay un nuevo límite de nivel 60 y nuevas Dimensions, que son áreas sin combates para moverse libremente. "La queja que más he oido es que la gente no sabe si subir nivel o cambiar de build, y eso casi que es algo bueno", dice Hanlin con una sonrisa.

La respuesta inicial al nuevo contenido ha sido positiva. Más allá de las críticas a la sencillez de la historia, el diseño de las áreas arrasadas de Dusken y de las superpobladas ciudades de Brevance, así como las nuevas herramientas, se han ganado a los jugadores. Eso no significa que Trion vaya a dormirse en los laureles, pues ya está trabajando en otros tres juegos. El primero de ellos es *End Of Nations*, un MMORTS hecho por el equipo original de *Command & Conquer*, pero que está sufriendo retrasos. El segundo es *Warface*, el shooter multijugador de nombre algo idiota y free-to-play desarrollado por Crytek y que aspira a ser un *CoD*-killer.

Su tercer y ambicioso proyecto es *Defiance*, con el cual hemos tenido un primer contacto. Es una propuesta similar a *Rift*, sustituyendo el mundo de fantasía por una ambientación ci-fi y con unas mecánicas que podrían resumirse en un *Borderlands* ligerito con PvP y PvE. Ah, y tiene una serie de televisión ambientada en el mismo mundo con la que compartirá eventos y personajes.

Se dice que Trion es la nueva Blizzard. Y el único problema que vemos con su *Rift* es la velocidad con la que se han ido eliminando los jefes de mundos, esos dragones de dimensiones alternativas. "Mientras desarrollábamos los dragones, ya pensábamos en que iban a morir tarde o temprano. Así que ya sabemos quiénes los sustituirán. ¡Temblad!"



Da igual si es un mundo de fantasía, siempre debe haber robots de por medio.

LLEGAR AL ALMA

Rift tiene el mejor sistema de clases que hay en el género MMO. Es un intrincado sistema donde los jugadores escogen clase, la combinan con tres almas a elegir de nuevo y crean su arquetipo propio. Las nuevas almas introducidas por Trion cambian completamente cómo puede operar cada clase. Por ejemplo, el alma de Heraldo convierte al mago en un tanque cuerpo a cuerpo, mientras que el de Tempestad convierte al guerrero en un arquero, el de Táctico cambia al pícaro por un sanador y el de Profanador convierte al clérigo en un corruptor.

Las preguntas más necesarias
a los desarrolladores de MMO



Naoki Yoshida

Director y productor de Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn no es una expansión o un parche para el MMO, sino un juego completamente nuevo. Hemos hablado sobre el dramático giro del juego con Naoki Yoshida, que asegura que esta es la entrega que los fans han estado esperando.

A *Realm Reborn* deja atrás los ambientes idílicos y apuesta por una presentación más oscura y un diseño más exigente. ¿Ha sido una transformación consciente dentro de la saga?
Hay un lugar tanto para la fantasía ligera como para la fantasía oscura, y queremos que haya de ambas. Pero soy consciente, personalmente, de que la mayoría de juegos de *Final Fantasy* recientes han tenido una fantasía muy ligera. Quiero llevármela de nuevo a lo oscuro.

Es como en *El Señor de los Anillos*: vas a los bosques de los elfos, que son típicos de la fantasía refinada; pero luego marchas a pelear contra Sauron y todo son oscuridad, relámpagos, nubarrones y maldad. Aspiramos a contar con esa yuxtaposición.

¿Cuáles han sido los cambios que este giro ha producido en el equipo de desarrollo?
Un montón de los miembros de más rango han sido sustituidos por gente nueva de otros equipos de desarrollo externos para crear el nuevo núcleo del juego. El resto del equipo hemos permanecido más o menos igual, así que tampoco ha sido un comienzo desde cero, sino que simplemente hemos interiorizado la nueva dirección y hemos empezado a trabajar en ella.

Por encima de todo esto, hay dos cosas que hay que aclarar: cuando decidimos cambiar el estilo de *A Realm Reborn*, tuvimos que convencer a todo el mundo de lo que queríamos hacer, continuar actualizando el juego que ya existe para PC y luego trabajar en el cambio que sufrirá después, pues una vez acabado el juego, todo lo que se ha estado haciendo durante el año será reemplazado completamente.

Motivar a nuestra gente tras decirles "eh, vais a estar trabajando en algo que en un año ya no existirá" fue bastante complicado. Pero tenemos un equipo muy profesional y lo tomaron bien, y han estado trabajando durísimo. Y si miras a la versión actual, todos los cambios que hemos hecho desde el original, se puede ver que es un trabajo hecho con ilusión y constancia. Han hecho algo magnífico con los recursos limitados que teníamos.

Lo segundo que quiero aclarar, y lo más difícil de todo, es que hubo que reeducar al equipo sobre los nuevos estándares del MMORPGs. Mucha gente no lo tenía claro, así que hubo que explicarles qué es lo que esperaba la gente de un juego On-line masivo y qué bases existen. Con *A Realm Reborn* queremos hacer algo grande, ir más allá.

> Todo el equipo estuvo, básicamente, un año entero jugando a EverQuest

***FFXI* acaba de cumplir diez años. ¿Qué tenía *XI* que todo el mundo echaba de menos en *XIV*?**
Una de las razones por las que creemos que *XI* tuvo tanto éxito en su lanzamiento y sigue siéndolo hoy, diez años después, es porque desde el principio del desarrollo el juego, todo el equipo estuvo, básicamente, un año entero jugando a *EverQuest* y todos pensábamos "queremos hacer con *Final Fantasy* lo que hace *EverQuest* con su mundo". Hubo momentos donde lo más sencillo para hablar con un miembro del equipo era meterse en *EverQuest* y buscarlo, imaginad cuándo jugaron. La cuestión era que tenían muy clara la idea de lo que iban a hacer desde el principio hasta el final, algo que no pasaba cuando nos pusimos manos a la obra con *Final Fantasy XIV*. No teníamos un referente tan poderoso que nos guiara por el buen camino.





El equipo de desarrollo de *A Realm Reborn* se ha sumergido de lleno en el actual mundo de los MMORPGS.

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Desarrollo de Negocio **PABLO SAN JOSÉ**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMAR**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL NIETO**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
PAZ BORIS, BEATRIZ DIÉGUEZ, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, JOSE MANUEL TORNERO, ADONÍAS

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 3 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL - Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.63- *infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.3- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KA 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+5 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

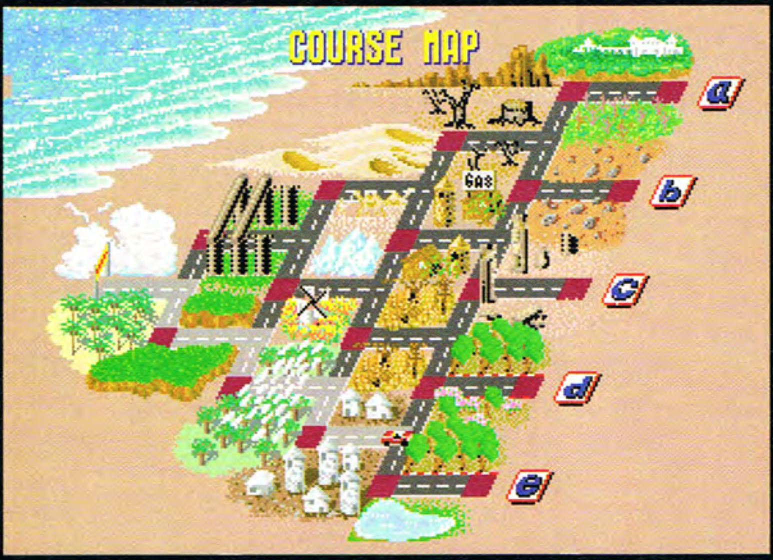
gamesTM



MÓNTATE EN EL FERRARI TESTAROSSA. ELIGE LA MÚSICA QUE TE ACOMPAÑARÁ EN TU VIAJE Y LÁNZATE A ESAS CARRETERAS DE DIOS EN BUSCA DEL Nº10 DE GAMES™, A LA VENTA EN FEBRERO...







EL VIAJE HA SIDO LARGO Y NO EXENTO DE PELIGROS: HAS CRUZADO TRES PARQUES TEMÁTICOS EN QUIEBRA Y UNAS RUINAS VISIGODAS, PERO TU EJEMPLAR DE GAMES™ Y UNA HORDA DE BELGAS BEODOS, AMANTES DEL MANTEO, TE ESPERAN EN LA META. ¡ENHORABUENA!


18
www.pegi.info
RESÉRVALO AHORA
NINJA GAIDEN 3
RAZOR'S EDGE
"VITAMINADO, MÁS DIFÍCIL
Y CON ABUNDANTES EXTRAS.
RAZOR'S EDGE ES LO QUE
NINJA GAIDEN 3 DEBIÓ SER"
3DJUEGOS.COM
+BRUTAL+INTUITIVO+COMPLETO
PARA Wii U™
Y JUEGA EN EXCLUSIVA
EL MODO HISTORIA
CON **AYANE.**
A LA VENTA EL
11 DE ENERO
Wii U
TECMO
TECMO KOEI GAMES CO., LTD.